MENSILE - ANNO 5 N. 3 MARZO 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO! DIABLO

www.dailyradar.it

PROVATO! HOSTILE WATERS

GUERRA SENZA QUARTIERE PER SALVARE IL MONDO!

ANTEPRIMA! BLACK & WHITE

IL GENIO DI POPULOUS TORNA A STRABILIARCI!

SPECIALE! I GIOCHI SONO CRESCIUTI

I VIDEOGIOCHI STANNO DIVENTANDO ADULTI: MA IL MONDO È PRONTO PER ACCOGLIERLI?

PROVATI!

RISOLTI!

10003
9 771125 601007

SOMMARIO

HOSTILE WATERS

88 Per evitare al mondo la solita fine ingloriosa, abbiamo a disposizione un esercito racchiuso in una sola portaerei!

QUAKE 3 TEAM ARENA

92 Tornano i geni della id con un'espansione per *Quake 3* che ha più il sapore di un Mod che di un gioco nuovo. Varrà la pena installare sul nostro hard disk *Team Arena*?

DIABLO
GIOCO COMPLETO!

Questo mese, Giochi per il Mio Computer ci regala un titolo che ha davvero fatto la storia dei videogiochi: *Diablo*!

SPECIALI

45 I videogiochi stanno crescendo, ma il mondo è in grado di accoglierli?

38 Le ultime novità sull'eccezionale capolavoro di Peter Molineux, *Black & White*!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NUMERO 49
MARZO 2001

SCOOP

ANTEPRIME

RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

Hostile Waters - pag. 88

Quake 3 Team Arena - pag. 92

Battle of Britain - pag. 104

Real Myst - pag. 118

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
[illegible] Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "San [illegible]" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Max "Ormai [illegible] fatta" Rovati
[illegible] "Download Manager" Ortolani

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Fiaschi" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
[illegible]

CORPO REDAZIONALE
[illegible] Era ora [illegible] Tradardi, Francesco [illegible] Merlin Alessandro Galli, [illegible] Loggia, [illegible] Peeter" Maderna

IMPAGINAZIONE
Davide "Asheron!" Candiani

AREA CD
[illegible] Guidi
[illegible] curati da Infoambiente [illegible]

FOTOGRAFO Maurizio "Betto" Brera

[illegible] REDAZIONALE Cristina [illegible]

HANNO COLLABORATO
Paolo "16 Verticale: ci manchi!" Dente, Marcello "Generale" [illegible] "Caffettiera" Sabotta, Roberto "Irlanda" Camisana, Matteo [illegible] Paglianti, [illegible] "Fab" Abbati, [illegible] "DBM" Stecchi, Vincenzo Beggio, Silvia Munga, Alessandro Stanchi, [illegible] Buti

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
[illegible] 20128 [illegible]
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706278
RESPONSABILE [illegible] Chiffi
SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Alderi
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Daniela Ricci
EDITORE Future Media Italy SpA
[illegible] Asiago 4 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a Fax 02/26001520
www[illegible].it
CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scandale
COORDINAMENTO GRAFICO Roslta Balestri
COORDINAMENTO PRODUZIONE Francesca "Tempesta" Brand, Federico [illegible] Rossi
PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Meroni, Carlisa [illegible]
Pubblicazione mensile registrata [illegible] tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 Milano.
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800; Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Godi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese
FOTOLITO Yellow & Red, Milano
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano
[illegible] Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste [illegible] Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net [illegible] CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PlayStation Power, [illegible] Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine. [illegible] Future Publishing Limited, Inghilterra 1995-1996. Tutti i diritti [illegible]
Accertamento ADS [illegible]

Media with passion
Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc soddisfa i bisogni d'informazione di gruppi di persone [illegible] una passione. Il nostro obiettivo è quello di rispondere alla loro passione realizzando riviste e siti internet di eccellente qualità. La nostra strategia ha aiutato e [illegible] una delle realtà editoriali che [illegible] sviluppata più velocemente nel mondo: oggi pubblica 130 riviste, 11 network online, oltre 25 siti internet e ha più di 1900 dipendenti dislocati negli uffici di Bath, Londra, San Francisco, New York, Milano, Monaco, Parigi, Rotterdam.

The Future Network plc è quotata dal 25 giugno 1999 alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath • Londra • Milano • Monaco • New York
Parigi • Rotterdam • San Francisco

PER MOLTI, NON PER TUTTI

Questo mese, nelle pagine di GMC, affrontiamo un argomento scottante e sempre, purtroppo, di attualità. I videogiochi hanno cominciato la loro affascinante cavalcata come mezzo di espressione già da tre decenni ed è innegabile come le loro radici, legate a personaggi rappresentati da una manciata di pixel o poco più, riaffiorino ogni qualvolta qualche sviluppatore decida di osare un po' di più nel proporre tematiche adulte ai videogiocatori.

Oggi, gli enormi progressi compiuti nelle tecniche grafiche danno modo ai creativi dell'industria del videogioco di affrontare credibilmente qualsiasi argomento, eppure . eppure pare non esserci nulla da fare: televisione e quotidiani sono sempre in agguato per scovare le nuove efferatezze proposte dai videogiochi ai bambini di tutto il mondo. È probabile che l'equivoco nasca proprio qui: il nostro hobby deve per forza di cose essere accostato a un pubblico sotto i dieci anni? La nostra risposta, alquanto prevedibile, è no. No, perché sarebbe ora che anche ai videogiochi, come ad altri media in precedenza, fosse data l'occasione di maturare. No, per tutta una serie di altre ragioni che bene vengono delineate nell'articolo di un nostro corrispondente dagli Stati Uniti, che comincia a pagina 45. Altre volte abbiamo affrontato questo tema. Crediamo, in quest'occasione, di fornire un'analisi lucida e attinente ai fatti della situazione. Soprattutto, siamo ansiosi di conoscere le vostre impressioni in merito. Scriveteci!

Passiamo ad argomenti più leggeri, comunque, perché il numero che andiamo a presentare è ricco di spunti che ci daranno modo di giocare alla grande con il nostro computer. *Hostile Waters* è l'esempio perfetto di come si possano coniugare giocabilità e spessore. L'anteprima di *Black & White* ha dato modo al nostro inviato di colloquiare a quattr'occhi con il geniale Peter Molyneux, ormai in procinto di partorire la sua nuova creatura, che si preannuncia imperdibile. Questo, e altro ancora, nel numero di GMC che tenete fra le mani. Arrivederci fra un mese in edicola, con tante sorprese e un gioco eccezionale in regalo: *Commandos*!

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Carissima Nemesis, di devo chiedere un favore. Puoi inserire nel prossimo numero di GMC un CD in regalo del gioco completo di *Hellfire*? - Ricky

Ricky, non credo che sarebbe stato tanto simpatico insenre come gioco completo un espansione inutilizzabile da chi non ha *Diablo*, non trovi?

Ciao, sono un lettore della vostra bella rivista; ma volevo farvi una domanda: eravate sicuri quando avete umiliato un gioco del calibro di *Rune* con un 6?
Io l'ho comprato e secondo me è uno dei migliori giochi mai realizzati.
Ciao - Andrea

Direi che eravamo piuttosto convinti Certo, i gusti sono gusti, ma *Rune* ha, ahinoi, dei limiti piuttosto pesanti

Ciao Nemesis puoi pubblicare gentilmente il mio indirizzo e-mail nello spazio "in breve", per chiunque voglia mandarmi e-mail o cartoline?
Grazie - kennyboy@inwind.it

Chissà se qualcuno pensera di mandarti una cartolina non virtuale .

Carissima Nemesis,
sono Roberta, quella delle "forze speciali". Volevo chiederti se gentilmente fosse possibile pubblicare la mia email: n.repola@tin.it
Bacioni a tutta la redazione, siete grandissimi.
Roberta

LA VOCE DEI LETTORI

Quasi sottovoce, eccomi qui per annunciare una novità: dal mese prossimo, infatti, comparirà la nuova rubrica che molti di voi avevano richiesto! No, non parlo di una sezione dedicata alle mie fotografie, bensì una dedicata *alle vostre recensioni!* Quindi, ragazzi, datevi da fare: se volete mandarci le vostre opinioni su un gioco, scrivete due/trecento parole e speditemele – le più interessanti verranno pubblicate. In bocca al lupo!

***Ultima Online: Origin* sarà davvero spettacolare. Noi abbiamo già l'acquolina in bocca...**

UN GIOCO BIBLICO

Ciao Nemesis,
Ho letto l'articolo su *UO: Origin* e ho capito che gli sviluppatori dovevano ancora decidere la storia su cui incentrare il gioco; io un'idea ce l'avrei, magari non per questa edizione, e per me è buona. Avevo pensato a una storia stile Bibbia, incentrata cioè sulle profezie. Si potrebbe far comparire in sogno a uno solo dei giocatori una visione, nella quale gli si ordina di portare a compimento la volontà degli dei (i programmatori) in assoluta segretezza; il fortunato avrebbe una sorta di immunità che lo difende dagli altri nemici e la possibilità di compiere dei miracoli (non semplici magie, ma veri e propri atti prodigiosi, come le piaghe d'Egitto, l'apparizione di lingue di fuoco, la divisione dei mari ecc.) ai quali nessuno potrebbe resistere; la sua vita (virtuale) sarebbe completamente a disposizione degli dei. Tutto questo si potrebbe cominciare dopo, ad esempio, 2 o 3 mesi di gioco, e farlo durare quanto si vuole, magari 3 o 4 anni; la cosa migliore sarebbe non pubblicizzare questa particolarità, che avrebbe così un effetto sorpresa: pensate a una persona che compra un gioco pensando che sia come tutti gli altri, e invece si ritrova in una storia dalle proporzioni bibliche.
Questa descritta è solo una parte dell'idea, ma credo che sia abbastanza per farvi capire quello che ho in mente.
Vorrei sapere che cosa ne pensate, sia tu che gli altri!

Grazie mille!
SUCHOPAREK

Hmmm... L'idea è interessante senza dubbio, ma non saprei quanto si adatti a un gioco "massicciamente multiplayer", in cui decine di migliaia di giocatori devono essere i protagonisti. Per esempio, su cosa ti baseresti per scegliere chi debba essere il prescelto? Inoltre, sei sicuro che anche gli altri giocatori si divertirebbero? Insomma, credo che sarebbe una trama più adatta per un titolo a giocatore singolo...

ELFI, NANI, GOBLIN E MODEM

Cara Nemesis,
ho 10 anni e ho appena finito di leggere "il Signore degli Anelli" di Tolkien (dopo 3 mesi, è stata dura!) e volevo farti qualche domanda:
1) Cos'è un gioco di ruolo online? Sto giocando in questi giorni a Dungeons and Dragons con mio fratello e mi sta piacendo un sacco! in poche parole, potrei vivere una vita parallela senza dover affrontare per forza i labirinti senza scampo di mio fratello?
2) Ho letto su un vostro vecchio numero che ne uscirà uno ambientato nella Terra di Mezzo... è vero? Se sì, quando uscirà?
Un grande saluto, anche da parte del mio Grande Fratello,

Ueluccio (diminutivo di Emanuele, in famiglia mi chiamano così).

Simpatico Ueluccio, salutami il Grande Fratello e veniamo subito alle risposte.
1) Un gioco di ruolo online (o meglio, un gioco "massicciamente multiplayer") è un po' diverso da un classico Dungeons & Dragons da tavolo. Innanzitutto, come dicevo qualche lettera fa, è molto raro essere il "protagonista" - come te, ci sono decine di migliaia di altri giocatori, e non c'è un master che crea le storie apposta per un partecipante. Tuttavia, anche se questo sembra un po' frustrante, in realtà è parte del divertimento, perché hai un intero mondo a tua disposizione, e quello che fai o non fai dipende solo da te.
2) La situazione di *Middle Earth*, come dovrebbe chiamarsi il gioco di ruolo basato sui libri di Tolkien, è estremamente fumosa: più di un anno fa, infatti, la Sierra ha attraversato un periodo difficile, e sembrava che dovesse essere cancellato. Tuttavia, successivamente hanno dichiarato che la produzione del gioco sarebbe continuata. Al momento, quello che si sa è che un team ci sta lavorando – qualunque ipotesi su quando sarà pronto, sarebbe assolutamente infondata.

IL RITORNO DEI SOLDATI D'ACCIAIO

Ciao Neme,
Tantissimo tempo fa c'era lo spassosissimo gioco strategico *Z: Steel Soldiers*, quello dove dei robottini si scontravano tra loro, con un ottimo doppiaggio in italiano. Adesso vorrei tantissimo rigiocarci, ma è pressoché impossibile trovarlo. Sai darmi qualche indicazioni e/o verrà mai pubblicato con GMC? Grazie Neme e a tutti (in particolare quel personaggio di Kevorkian). Ciao!

Blade
Blade.x@tin.it

Mio buon Blade, sebbene non ne escluda l'esistenza, non sono riuscita a trovare informazioni su eventuali versioni economiche di *Z* – può darsi però che qualche negoziante lo abbia ancora come "fondo di magazzino". Fossi in te proverei a chiedere... In alternativa, potresti dare un'occhiata qualche pagina più avanti: non ti piacerebbe giocare al seguito?

Le mosse di combattimento disponibili in *UO: Origin* farebbero invidia anche a un picchiaduro.

QUESTIONE DI TITOLI

Ciao, o splendida!
Nel numero di Natale un ragazzo (Tiziano) ha scritto che tra i giochi che preferisce c'è anche *Mafia: The City of Lost Heaven*, e a questo punto mi si arriccia il naso visto che del suddetto gioco è prevista l'uscita nella primavera del 2001. A questo punto i casi sono due: o io sono rimasto ancora a gennaio 2001 o si è verificata un'uscita straordinaria anticipata! Comunque ti sarei grato se tu Nemesis mi facessi luce sul fatto.
Ma le critiche, purtroppo, non finiscono qui, in effetti sempre sullo stesso titolo vorrei fare un'affermazione: nel mese di luglio avete fatto uno scoop su un gioco chiamato *Dirty Angels* di Illusion Softworks, del quale si sono perse le tracce.
Nel mese di ottobre, in compenso, ho trovato un'anteprima di *Mafia*, molto simile a *DA*, sempre dell'Illusion Softworks.
Una domanda mi sorge spontanea: che sia sempre lo stesso gioco ma con il nome diverso?
Scusa la mia pignoleria, di sicuro penserai che sono il solito

IN BREVE

Uh, certo. Però sono perplessa com e che "Roberta" ha come nome nell'indirizzo "n repola"?

Ultimamente ho creato " Ricci Stefano's Dragonball " ma non so cosa farci !!!
Stefano "Chris" Ricci
(rsandro@tiscalinet.it)

Onestamente, neanche io

È importantissimo per me: pubblicheresti per piacere il mio indizzo E-mail?
semmoloni@inwind.it

Importantissimo, eh? Tanto per curiosità, anche tu hai fatto una scommessa o roba del genere?

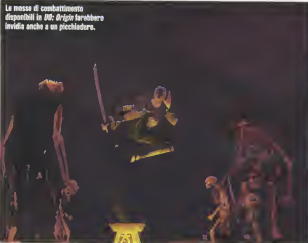
Ciao Neme, volevo solo dirti che sei bella, simpatica, INEFFABILE!
Red Devil - red.devil@ngl.it

Soprattutto ineffabile, immagino

Riguardo alla rivista di natale: ad esempio quell'Andrea che ti scriveva di farti aumentare lo stipendio? HA UN BE' DI RAGIONE! Fatti aumentare lo stipendio!
Cordiali saluti.
-Me

Voglio stipendio triplo, in particolare per i "cordiali saluti".

Cosa ci fa un viso dolce come il tuo in mezzo a certe facce da galera della tua redazione? È un lavoro aperto a chi si deve riabilitare? Chi ha ucciso più persone (intendo a *Quake III* in multiplayer)?
Beppe7th

Sono qui perché faccio volontariato – gli altri ci sono perché lasciarli in giro

IN BREVE

sar...
Comu...
certo GMC ...
che ha fatto più danni ...
In ogni senso

Cara Nemesis, mi puoi suggerire un gioco simile a *Alone In The Dark*? Grazie.
Davide

Caro Davide ... giochi che hanno in qualche modo preso ispirazione dai primi tre *Alone In The Dark* ... dovendotene consigliare uno, credo che opterei per la serie di *Resident Evil*, che ne riprende anche il tema orrorifico. Oppure, naturalmente, il quarto episodio di *Alone In The Dark*, che dovrebbe uscire prossimamente.

Per un giocatore alle prime armi come me, che gioco di ruolo converrebbe per cominciare?
Ciaoi - Alberto

Dipende da cosa intendi per "cominciare" - se vuoi poter utilizzare nuovamente quello che hai appreso, probabilmente uno di quelli della Bioware/Black Isle (*Baldur's Gate*, *Icewind Dale* o *Planescape Torment*) - ideale, visto che condividono molte meccaniche tra loro. Se invece desideri solo avvicinarti al mondo dei GdR su computer, la risposta è ancora più chiara: uno qualunque.

Mi puoi dire se eri tu quella mora e bella allo SMAU (se sei davvero tu sei veramente una gran bella donna)
Michele

Sì, ero io. Però "bella donna" mi sembra un po' eccessivo per la mia età

Ho comprato *Alice*: la confezione esterna del gioco era in italiano e non c'era nessun riferimento alla lingua del software. Ma... con mia grande delusione e sorpresa ho avuto modo di constatare che il software è completamente in inglese!
Andrea '76

... il che dimostra che è molto meglio aspettare la nostra prova, che ne dici? A parte quello, comunque, temo che non ci sia una soluzione, a meno che non esca in futuro una versione localizzata e che non sia possibile fare uno scambio

antipatico, ma io ci tengo a fare luce sulle cose.
Ancora grazie mille un saluto a tutti voi da

Tino

Caro Tino, ci sono due questioni ben diverse nella tua lettera. Potrei iniziare dalla prima, ma per contraddistinguermi, partirò dall'ultima. In effetti, come hai argutamente supposto, *Mafia* e *Dirty Angels* sono lo stesso gioco, che ha subito qualche variazione di nome per questioni di marketing (credo, ma non sono molto attendibile su questi argomenti).
Invece, passando alla prima domanda che mi poni, la risposta è semplice: non ho assolutamente idea del perché Tiziano si sia dichiarato entusiasta di un gioco non ancora disponibile. Immagino però che abbia le sue ragioni...

@ Cara Nemesis,
Ti scrivo per rispondere alla lettera inviata da Gantritor(F) in quel di dicembre 2000, nella quale attacca noi nuovi giocatori di *Starcraft* definendoci, per così dire, volgari e non interessati al gioco; ma i motivi del suo rancore, in realtà, sono altri. Nove volte su dieci, infatti, a essere insultati in chat sono proprio i "gloriosi " Fremen, e questa situazione è causata dal fatto che molti di loro sono conosciuti come cheater, fatte le dovute eccezioni per qualcuno (tra cui lo stesso Gantritor).
Inoltre, non è assolutamente vero che la vecchia guardia se ne stia andando, anzi, è più presente che mai, e ho visitato molti siti, risalenti anche a parecchio tempo fa, nei quali ci sono immagini che dimostrano che i "vecchi" si insultavano tra di loro già allora.

Alla luce di queste testimonianze, quindi, la testimonianza di Gantritor si scioglie come neve al sole. Concludo spezzando una lancia a favore dei pochi Fremen onesti che, se vorranno, potranno spartirsi una fetta di gloria (la più piccola), con il gloriosissimo clan dei Blood Warriors.

[BW]Cartman

Cartman, pubblico volentieri la tua risposta - aspettandomi naturalmente che Gantritor o qualcun altro dei Fremen ribatta...

POI SI ARRABBIANO...

Ave Nemesis,
Ho letto la mail di Massimiliano apparsa sul numero di Dicembre della vostra rivista. A tal proposito, ti suggerirei anch'io di fare qualche fotografia stile Julie (parlo di *Heavy Metal: FAKK2*, gran gioco), ma non da porre in un paginone centrale, bensì in un vero e proprio calendario... Poi giudicheremo noi lapidari lettori se il tuo fisico è adatto oppure no. Suvvia, facci il regalo di Pasqua!
Consapevole della cestinatura pressoché ovvia di questa mail, ti saluto calorosamente.
Michele

nvmagn@libero.it

Ah sì, un bel calendario sarebbe un'ottima idea. L'unica ragione per cui non l'abbiamo fatto è stata che Megan Gale, Anna Falchi e le altre ci hanno chiesto per favore di rinviare la cosa, per evitare di rubare loro il mercato...

Lo ammetto: Julie di *F.A.K.K. 2* è quasi più carina di me. Contenti?

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

PUNTI DI VISTA/1

Permettetemi una piccola provocazione. Molto tempo fa (forse gli inizi degli anni '90?) apparve - sicuramente in sordina - un videogioco nel quale si doveva gestire nientemeno che un campo di concentramento nazista (!). Oggi invece appaiono giochi (?) il cui unico scopo è investire quanti più pedoni possibile. "Tutto a posto" dite voi, "sono solo pixel, basta divertirsi, scaricare i nervi in modo innocente, tanto poi a nessuno verrà mai in mente di farlo sul serio, no?".
Sfortunatamente le cose così non vanno affatto bene, anzi: non esiste nessuna differenza tra il videogioco sui campi di concentramento e i giochi ammazza pedoni: sono entrambi immorali perché si basano sul presupposto di divertirsi nell'uccidere, e con l'aggravante di farlo in maniera del tutto decerebrata (e poco importa se stiamo parlando di pixel: è il concetto che conta). Chi vuol intendere intenda...

Andrea

PUNTI DI VISTA/2

Quest'anno la Befana ha portato a noi amanti dei videogiochi un bel regalino; chiunque avesse comprato il "Corriere della Sera" di sabato 6 gennaio avrebbe letto questa scritta che campeggiava nella prima pagina del giornale: "*Hitman*, così puoi imparare ad ammazzare tuo padre". L'articolo è l'ennesima invettiva giornalistica contro la presunta violenza eccessiva dei videogiochi. Al suo interno, si descrive faziosamente in che cosa consiste il gioco ("il videogames che insegna a uccidere il padre" e "il record di punti si ottiene staccando la testa al genitore" sono i titoli posti a pagina 16 del giornale) e si accusa la "Eidos" di aver osato produrre e distribuire lo stesso. Non pago delle fesserie già citate, il nostro zelante giornalista ha poi continuato il suo articolo sparando a zero su altri, a detta sua, "giochi che incitano alla carneficina", citando titoli come "*Quake 3 Arena*", "*Resident Evil 2*" e "*Soldier of Fortune*" (quest'ultimo descritto in modo errato, segno inequivocabile di assoluta ignoranza).
Continuando a leggere l'articolo mi rendevo conto della concezione che questa persona aveva nei confronti dei videogiochi: ottimi strumenti per far diventare chiunque un "assassino a pagamento". Secondo tale signore, infatti, la ragione per il quale un paio di anni fa due ragazzini fecero una strage a Denver è da ricercare nei videogiochi che fomentarono la loro follia omicida! (Per me follia è ciò che ho letto!)
Cos'è che vieta di bruciare questi "strumenti demoniaci" in pubblica piazza? Semplice, il giro d'affari raggiunto dell'industria dei videogiochi che, avendo oramai superato quello dell'industria cinematografica, rende impossibile estirpare questo bubbone che infetta la società civile. Questo, in sintesi, è il senso dell'ultima parte di questo "stupendo" articolo!
Non nego che, al termine della lettura, mi sono a dir poco "inc..." (scusate il temine); io, che sono la persona più mite di questo mondo, solo perché gioco a *Unreal Tournament* (miracolosamente scampato all'ostracismo solo, probabilmente, perché questo signore ne ignora l'esistenza) e a *Quake 3* sarei un potenziale assassino?
E perciò, come me, anche tutti gli altri milioni di persone che utilizzano tali giochi ...anche voi! Ma siamo pazzi?
Mentre leggevo questo articolo, il telegiornale trasmetteva scene di violenza (vere, non virtuali) ben più crude di quelle che si possono vedere anche nel più cruento videogioco!
È però raro leggere articoli che criticano l'operato di altri giornalisti, che mandano in onda scene a dir poco orribili!
Come sempre però, quando gli argomenti mancano, c'è sempre il solito giornalista che se la prende con i videogiochi, indicandoli come la sola causa dei mali del mondo!
Beh, concludo questo giusto sfogo e torno a giocare a *Unreal*, *Quake* e tutti questi "strumenti di violenza"... continuando a essere una persona *perfettamente normale*!

Ciao da Andrax

Non capita spesso che arrivino quasi contemporaneamente due lettere che affrontano lo stesso argomento, da punti di vista diametralmente opposti - questa volta, però, è successo.
La mia posizione sull'argomento è probabilmente più simile a quella di Andrax: trovo che incolpare qualcosa (qualunque cosa - libri, film, videogiochi, musica, eccetera) della malvagità o follia umana sia ben poco utile, per non dire dannoso.
Tuttavia, anche Andrea non ha tutti i torti: laddove tutto il resto sia caduto, basta anche solo il videogioco sbagliato per dare l'idea sbagliata...

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

Septerra Core

D Nemesis, sono ormai due anni che vi seguiamo, anche grazie a un nostro amico che ci ha fatto conoscere la vostra bellissima rivista. Ora passiamo al dunque: ci siamo bloccati al gioco che avete dato con la rivista del mese di novembre, *Septerra Core*. Siamo appena arrivati a Wind City e siamo già andati nel cimitero, abbiamo visto la statua a cui manca la testa. Ci siamo recati alla biblioteca della città, dove il frate ci rivela che la testa è custodita da loro. Cosa dobbiamo fare?
Come facciamo a prendere la testa della statua? Speriamo in una tua celere risposta, perché non riusciamo a andare avanti. Tanti saluti.

Valerio e Emanuele Serva, Roma

R Beh, ragazzi dovete salutarci il vostro amico che vi dà ottimi consigli! Passando al dunque, come dite voi, prima di arrivare a Wind City dobbiamo passare da SouthFarm. Nel capannone della frutta compriamo l'Acid Vial. Andiamo al cimitero (Mourn Graveyard) e osserviamo il terreno che si muove e sembra quasi ribollire nella parte in alto. Verremo attaccati da uno zombie che dobbiamo eliminare, e poi raccogliere il sangue nell'ampolla.
Arrivati a Wind City andiamo nella biblioteca e qui, in effetti, troviamo la testa della statua, che possiamo prendere sciogliendo la teca che la protegge con l'acido. Torniamo al cimitero e mettiamo la testa a posto: la statua si animerà, e dopo aver affrontato il guardiano potremo entrare nelle catacombe. In alto a destra troveremo una leva: abbassiamola e continuiamo fino alla cattedrale. Entriamo. Corgan occuperà il posto di Runner. Passiamo il cancello e cerchiamo una seconda leva che sblocca il passaggio per le montagne, a nord. Volendo, possiamo fermarci in prossimità della tenda e parlare con Layla. Ovviamente, dobbiamo superare la montagna scalandola per raggiungere la città di Armstrong. Qui dobbiamo trovare la "cache". Al primo incrocio che incontriamo, andiamo verso sinistra e alla fine della strada vedremo una cassa che contiene l'oggetto che cerchiamo.

King's Quest 7

D Nemesis ti prego aiutami! Sono un ragazzo che ama molto i giochi di avventure, i vecchi punta e clicca, e mi vanto di averne risolti un po' tutto da solo. Da qualche mese, però, sono bloccato su *King's Quest VII*: non capisco cosa devo fare! Sono a metà del terzo livello, intitolato "Il cielo sta cadendo". Esco dalla festa del duca con la statuetta che devo consegnare al mercante, ma questi non c'è più; non capisco come si faccia a entrare nel negozio dei falsi e non riesco a recuperare la luna caduta nella fontana della piazza
Aiutami tu, ti prego!

Marco "Warawake" Stefanni,
Casarza Ligure (GE)

R Caro Marco, complimenti per la tua abilità di risolutore! Comunque visto che ora sei nei guai ti aiutiamo noi. Dopo aver preso la statuetta usiamola su Valanice per vedere dov'è Rossella. Usciamo dalla stanza e torniamo all'entrata. Varchiamo la porta e raggiungiamo il negozio. Ora clicchiamo sui cristalli di sale e usiamoli su Valanice. Entriamo nel negozio. All'interno, clicchiamo sulla maschera sulla tartaruga (Ersatz) per poter prendere un libro. Usiamo anche il "nickel di legno".
Usciamo. Guardiamo nel nido e troveremo una moneta. Torniamo nel deserto, fuori dalla città, passiamo il fiume, e proseguiamo verso destra fino al giardino. Passiamo il piccolo tunnel e entriamo nel deserto. Proseguiamo verso destra e raggiungiamo la porticina sul muro.
Bussiamo, e quando il topo ci apre diamogli il libro e avremo in cambio una specie di uncino.Ora torniamo indietro fino al giardino e infine alla città.
Sulla strada fermiamoci in prossimità dei tronchi e esaminiamo i fiori sulla sinistra dello schermo, poi usiamo la brocca di terracotta su di essi per raccoglierne il nettare.
In città, usiamo l'uncino sul formaggio nella fontana per prendere..la Luna! Ops...siamo in arresto ma abbiamo finito il terzo capitolo.

Questo silenzio e questa calma non convincono affatto. Aspettiamoci il peggio!

 www.dailyradar.it

Quando i poteri divini non bastano, accorre Nemesis ad aiutare i lettori di GMC!

Might & Magic VIII

D Sono un appassionato lettore di GMC dal numero 16, e devo senz'altro farvi i più sentiti complimenti per la rivista. Sto giocando a *Might & Magic VIII* in italiano, e sono arrivato (penso) alla fine del gioco. Sono di fronte a un enorme dio che mi pone tre domande. A due ho trovato la risposta (sono "uovo" e "prigione") ma la seconda non riesco proprio a superarla. La domanda recita "Cosa si trova quando si entra in una stanza che non può trovarsi fuori anche se la porta è aperta"? Ti prego, aiutami!

Giampiero, Milano

R Caro Giampiero, per risponderti citiamo una lettera giunta in redazione più o meno insieme alla tua mail, spedita da Federico Santin di Padova (CIAO!). La risposta è "L'interno" con l'apostrofo. Infatti, cosa puoi trovare dentro una stanza che non può mai uscire, anche se la porta è aperta?

Shadow Man

D Mitica Nemesis, abbiamo un problema urgente! Nel gioco *Shadow Man* non riusciamo a trovare "il Re delle Lucertole" cioè uno dei cinque fratelli.
Abbiamo 111 anime prave, tutti e tre i marchi delle sorelle, compresi tutti gli oggetti della profezia (Calabash, Asson...). Potresti aiutarci? Ti ringraziamo anticipatamente. .

Frencx&Vitty, Apice (BN)

SUL CD
In questo numero di GMC troviamo la prima parte della soluzione di *The Longest Journey*: una delle migliori avventure uscite negli ultimi sei mesi!

R Carissimi, la vostra Nemesis è sempre qui pronta ad aiutarvi! Certo non è facile eliminare il Dr.Batrachian, meglio noto come "Il Re delle Lucertole". Raggiungiamo la "Insanity Ward" e qui usiamo la chiave della prigione per aprire le porte e continuare. Avviciniamoci alla console vicino all'Accumulatore II: in un primo momento sembra non sia possibile avvicinarsi più di tanto. In realtà, basta seguire il muro esterno e, con un po' di perizia, possiamo raggiungere la sezione "Insanity Ward". Qui troviamo il Re, dopo aver aperto un bel numero di porte e cancelli vari. Sangue freddo. Possiamo eliminarlo nello stesso modo col quale abbiamo eliminati gli altri Serial Killer, ovvero usando la pistola automatica/mitraglietta (machine pistols) e il fucile (shadowgun).
Potremo così raccogliere il "Dark Soul 3" e il prisma. Infine, in questa stessa stanza mettiamo il prisma dentro la "soul gate" e camminiamo verso la luce per essere trasportati nella sezione "Engine Block".

Gunman Chronicles

D Non vorrei disturbarvi per così poco, ma mi sono bloccato... Sto giocando a *Gunman Chronicles* al livello più facile e sono davanti a un mostro enorme con un ombelico portentoso, che spara orride creature simili a meduse ..Non so proprio come distruggerlo: infatti continuo a morire e non proseguo nel gioco! Aiutatemi!

Alessio Pianta, Pordenone

R Devo dirti la verità: non c'è un trucco specifico per questo mostro. Per batterlo dobbiamo avere una buona armatura, tanti kit di pronto soccorso e continuare a tenerci fuori tiro, approfittando dei momenti (pochi) di pausa per colpire. Continuiamo a tenere sotto tiro l'ombelico fino a farlo esplodere La cosa migliore è iniziare (in sordina) con le granate, e poi passare a usare tutte le armi di cui disponiamo, aumentando la potenza di fuoco. In ogni caso il mostro è davvero un osso duro: meglio arrivarci carichi di armi, armature ed energia.

Troppa gente, in questa stanza!

Prima occhiata...

STEEL SOLDIERS

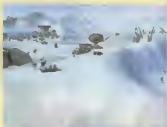
Dopo anni, i mitici Bitmap Brothers hanno deciso di dare un seguito al loro *Z*.

I livelli ambientati nel mondo ghiacciato sono fra i migliori, almeno dal punto di vista visivo.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *STEEL SOLDIERS*

- Improntato all'azione pura.
- Il sistema grafico è stato interamente riscritto, e ora è completamente in 3D.
- L'intelligenza artificiale del computer si adatterà in tempo reale alle nostre mosse.
- Sono sempre i Bitmap Brothers!

SVILUPPATORE	BITMAP BROS	GENERE	STRATEGIA
CASA	EON	DATA DI USCITA	PRIMAVERA

Nel gioco saranno presenti sei diversi tipi di ambienti, e da quello che abbiamo visto sembrano molto diversi l'uno dall'altro.

Il gioco originale era un simpatico titolo di strategia in tempo reale, basato principalmente sull'azione e sull'umorismo nero che caratterizzava le varie scene di intermezzo fra un livello e l'altro. Dopo cinque anni, i tempi sembrano essere finalmente maturi per un ritorno in grande stile.

Steel Soldiers, infatti, è sviluppato dallo stesso gruppo di persone a cui dobbiamo *Z*, ma del capostipite mantiene solo lo stile umoristico e l'impostazione di gioco relativamente semplice. Il punto di forza di questo titolo consiste proprio nel fatto che non dovremo impazzire con la gestione delle risorse umane, piuttosto che "lottare" con la produzione di nuove tecnologie: sarà necessario, invece, spremere le meningi e studiare come affrontare l'avversario, curandoci quindi solamente della parte più propriamente "giocosa". La prima grossa differenza che possiamo notare risiede nel sistema grafico: cinque anni fa il 3D era agli esordi nel campo dei videogiochi, mentre adesso è ormai comune in qualsiasi tipo di applicazione.

Non ci stupiamo, quindi, nel vedere che *Steel Soldiers* ha un bel look tridimensionale, e i programmatori insistono nel far notare come questa miglioria non sia limitata all'estetica, simulare le asperità del terreno è ora molto più facile, oltre che realistico, e la possibilità di ruotare l'angolo della visuale a proprio piacimento è indubbiamente fondamentale se si vuole avere un controllo totale su tutte le proprie truppe. Inoltre, viene fornita l'inedita opportunità di controllare alcune unità in prima persona, anche se sembra che questa opzione sia limitata a quelle a colpo singolo, come per esempio le rampe per lanciare i missili nucleari qualitativamente superiori e soprattutto identiche su ogni computer, a prescindere dalla scheda audio. Come già detto, lo schema di gioco è indirizzato all'azione pura, a cui si accosta una trama intrisa di sarcasmo che

IN TANTI È UN'ALTRA COSA

Sono pochi i titoli che riescono a offrire un'esperienza soddisfacente sia giocati in multiplayer, che da un utente singolo. I Bitmap Brothers sembrano essere consci di questo, e hanno quindi deciso di apportare alcune modifiche allo schema di gioco nella modalità in rete. Alcuni elementi, ancora non ci è dato sapere quali, presenteranno infatti delle differenze tese a migliorare l'esperienza online. Riducendo all'osso la parte della gestione risorse, inoltre, *Steel Soldiers* sarà molto adrenalinico. Più che cercare di fortificare le proprie basi, i giocatori verranno spinti a scontrarsi fra di loro, elaborando principalmente strategie di combattimento. Sarà ovviamente presente l'editor di livelli, per evitare di rimanere fissi sulle solite mappe.

"CONTROLLEREMO ALCUNE UNITÀ IN PRIMA PERSONA"

Anche riguardo all'aspetto sonoro sono state apportate delle modifiche, destinate a migliorare l'esperienza di gioco e l'immedesimazione: già il primo *Z* usava un sistema che permetteva di adeguare il sottofondo musicale all'azione, rendendo le melodie più tranquille o concitate a seconda di cosa stava accadendo.

Il limite di questa colonna sonora dinamica, però, era quello di essere basato sulla tecnologia MIDI che, sebbene appropriata a quei tempi, risulta al giorno d'oggi inadeguata agli standard elevati a cui siamo abituati. Il nuovo sistema proposto da *Steel Soldiers* si chiama DIME (Digital Interactive Music Engine), e sostituisce al vecchio standard MIDI delle colonne sonore completamente digitali, dovrebbe evitare la noia nell'affrontare una lunga serie di missioni slegate fra loro. I nostri obiettivi consisteranno nel distruggere completamente la fazione avversaria, piuttosto che nel catturare la base nemica, ma per aggiungere un po' di varietà all'azione sono state introdotte alcune missioni alternative che, a detta degli sviluppatori, dovrebbero essere maggiormente incentrate sull'aspetto strategico rispetto a quelle standard.

In totale, *Steel Soldiers* offrirà circa 30 azioni per la modalità a giocatore singolo, e ovviamente non mancherà l'opzione per combattere in rete. GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Potremo combattere con *Steel Soldiers* a aprile.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Bitmap Brothers
Nazionalità: Inghilterra
Nati nel: 1987
Quanti sono: 16
Storia: Il loro primo gioco è stato *Xenon*, nel 1988, uno sparatutto a scorrimento verticale per Amiga, che balzò in testa alle classifiche inglesi. Hanno segnato la storia dell'Amiga con titoli del calibro di *Gods*, *Xenon 2*, *The Chaos Engine* e soprattutto *Speedball 2*. Recentemente hanno pubblicato anche *Speedball 2100* per PlayStation.
Li conosciamo per: *Z*

Prima occhiata...

MEDAL OF HONOUR ALLIED ASSAULT

Tutti sulle spiagge della Normandia, quest'autunno...

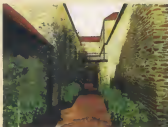
Il sistema grafico di *Quake III* si adatta perfettamente alle ambientazioni in esterni.

I mezzi sono riprodotti molto fedelmente.

Come *Return To Castle Wolfenstein*, questo è uno sparatutto in prima persona realizzato con il sistema grafico di *Quake III* e ambientato nella Germania nazista.

I PIANI SEGRETI DI *MEDAL OF HONOUR: ALLIED ASSAULT*...

- Avrà lo stesso potente sistema grafico di *Quake III*.
- Gli ambienti e i modelli saranno superbamente dettagliati.
- Potremo diventare dei pluridecorati eroi di guerra.
- Potremo farla pagare cara ai malvagi nazisti!

SVILUPPATORE	2015	GENERE	SPARATUTTO
CASA	EA	DATA DI USCITA	OTTOBRE

Il dettaglio delle superfici degli ambienti sembra poter dare il filo da torcere persino a *Return To Castle Wolfenstein.*

Riusciremo a superare le sentinelle senza dove combattere?

PER quanto la versione PlayStation di *Medal Of Honour* abbia riscosso un grande successo, una conversione da console della vecchia generazione a PC non è mai qualcosa di particolarmente esaltante, visto l'abisso tecnologico che volge a favore del computer. Siamo quindi rimasti particolarmente felici di scoprire che la versione PC del gioco, sviluppata dal team Ritual/2015, sarebbe stata un gioco completamente nuovo, basato sul superbo sistema grafico di *Quake III*.

Medal Of Honour: Allied Assault è, ovviamente, ispirato ai due titoli usciti finora per PlayStation, e ne condividerà quindi l'ambientazione realistica nella Seconda Guerra Mondiale. Il protagonista sarà un soldato americano, il Tenente Mike Powell del primo Rangers e dell'OSS (i servizi segreti statunitensi), inviato in una serie di campagne vagamente ispirate ad autentici eventi del periodo bellico. Saranno inclusi i celebri fronti delle spiagge della Normandia e del Nord Africa, ma non mancheranno certo pericolose incursioni nel cuore della Germania nazista.

Medal Of Honour avrà una struttura come quella di una matrioska, essendo composto da un numero di missioni variabile da 20 a 24, ognuna delle quali divisa in più livelli nei quali dovremo completare diversi sotto-obiettivi in ordine lineare. Ogni missione completata farà guadagnare al Tenente Powell una "medaglia al valore", dalla comune Soldier's Medal alla Distinguished Service Cross. Gli obiettivi spazieranno da azioni solitarie ad attacchi di squadra: ci sarà persino un livello nel quale dovremo travestirci da ufficiali nazisti ed entrare nel quartier generale del nemico. Fra le altre ambientazioni, troviamo campi di prigionia dove dovremo salvare ostaggi importanti, basi militari in cui rubare e guidare carri armati grazie all'aiuto del nostro team, per poi seminare distruzione, e così via. Il tutto con un certo rispetto della geografia e della storia. Oltre ai tradizionali avversari nazisti (ufficiali e soldati della Wehrmacht), saranno presenti squadre di pattuglia cinofile delle SS, sommozzatori, ufficiali Gestapo e scienziati. Aspettiamoci anche attacchi pesanti dai carri Tigre, dai temibili bombardieri Stuka e dai letali razzi V2.

Il sistema grafico di *Quake III* verrà pesantemente ritoccato per *Medal Of Honour: Allied Assault*. Gli sviluppatori stanno cercando di realizzare un effetto di illuminazione solare più convincente dei classici riflessi a forma d'anello, più simile al vero effetto di abbagliamento che provano gli occhi umani che agli accorgimenti di tipo "cinematografico" finora utilizzati. La stessa cura verrà dedicata agli effetti atmosferici quali una nebbia volumetrica densa e mobile, la neve, la pioggia e le onde dell'oceano per le scene dello sbarco. I modelli dei personaggi verranno dotati di sistemi di danno a zone, per ottenere un maggiore realismo grazie alla letalità dei colpi alla testa e alla possibilità di far zoppicare un nemico.

"IL GIOCO AVRÀ UNA STRUTTURA SIMILE A UNA MATRIOSKA"

Con il pedigree dato dal sistema di *Quake III* e degli sviluppatori, e il pieno supporto di una casa come la EA, siamo sicuri che *Medal Of Honour: Allied Assault* non ci deluderà. Prepariamoci a fare un salto in Germania per l'Oktoberfest...

CHIAMIAMO UN AMICO

Le opzioni multigiocatore per *Medal Of Honour* includeranno il deathmatch, il gioco a squadre e la modalità cooperativa. Anche se al momento gli sviluppatori pensano di inserire nel gioco solo due mappe di tipo cooperativo e quattro per il deathmatch, siamo sicuri che presto la fedele comunità di *Quake III* farà apparire ogni sorta di espansione assolutamente gratuita.

Se il gioco rispecchierà la versione PlayStation, potremo far saltare in aria gli elmetti dei nemici.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Ritual/2015

Provenienza: USA

Storia: 2015 – 1997, Ritual – 1996

Quanti sono: 20

Storia: Ritual ha recentemente visto una divisione del suo team, metà del quale è andata a formare la Mumbo Jumbo (per *Myth III*) e metà si è unita al team di 2015 (che aveva realizzato il disco di espansione per il primo gioco della Ritual, *Sin*) per lavorare a *Medal Of Honour: Allied Assault*

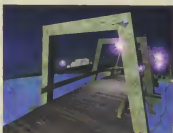
Il conosciamo per: 2015 ha realizzato il disco di espansione *Wages Of Sin* per *Sin*, lo sparatutto in prima persona di Ritual basato sul motore di *Quake II*. Ritual in seguito ha pubblicato *Heavy Metal FAKK 2* e *Blair Witch Volume 3: Elly Kedward's Tale*

ATTENDERE PREGO!

Aspettiamoci di giocare a *Medal Of Honour: Allied Assault* verso la fine dell'autunno.

Prima occhiata...

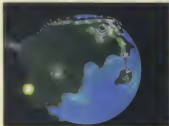
ATLANTICA

Un videogioco che fornisce una spiegazione sull'origine del mondo...

Il sistema grafico permette di creare degli alberi 3D particolarmente realistici.

Lo stile architettonico azteco conferisce ad *Atlantica* un'atmosfera unica nel mondo degli sparatutto in prima persona.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *ATLANTICA*...

- Alcuni degli sviluppatori provengono dal team di *Hidden And Dangerous*.
- Offre uno scenario molto più epico di quelli di molti sparatutto in prima persona.
- La struttura "tonda" e continua dei mondi consente alcune sottigliezze tattiche.
- La trama è davvero affascinante!

SVILUPPATORE	LONELY CAT	GENERE	SPARATUTTO
CASA	DA DEFINIRE	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2002

OGNI mese i team di sviluppatori nascono e muoiono, in uno dei più interessanti processi evolutivi dell'industria dei videogiochi. È affascinante vedere come si formino gruppi di persone accomunate dalla stessa passione e dalle stesse idee, che grazie ai loro sforzi e al loro talento riescono talvolta a creare giochi meravigliosi e a raggiungere il successo internazionale.
Una conferma di tutto ciò è data dagli eventi che hanno visto protagonista il primo super-team dell'est europeo, la Illusion Softworks, che ha dato vita alla neonata Lonely Cat Games. Il loro primo titolo, del quale ci accingiamo a parlare, si chiama *Atlantica*. A giudicare dalle poche informazioni diffuse finora sembra proprio il tipo di gioco per cui qualcuno possa decidere di abbandonare il suo precedente impiego. Vista l'abbondanza di idee insolite che contiene, è facile capire perché la Illusion non abbia voluto rischiare il proprio denaro.

L'anno è il 3000 a.C. e sulla Terra vi sono due potenze dominanti, gli Inca e gli Atlantidi, che si contendono il dominio globale. Gli abitanti di Atlantide hanno una tecnologia più avanzata, mentre gli Inca hanno una popolazione più numerosa: una situazione di stallo nel conflitto. Un giorno però gli alieni scendono sulla Terra e regalano agli Inca nuove tecnologie di guerra: per difendersi, gli Atlantidi decidono di spazzare via gli alieni dal loro pianeta, l'ultimo nel sistema solare. Quello che ne consegue rispetta pienamente molti canoni tipici degli sparatutto in terza persona.

La modalità per giocatore singolo ci vede nei panni dell'eroe di Atlantide destinato a salvare il suo popolo, mentre quella multigiocatore comprenderà le solite opzioni deathmatch e cooperative, con le tradizionali varianti come il "cattura la bandiera". Se il risultato finale rispecchierà le aspettative, il tutto dovrebbe essere reso piuttosto unico dall'insolita (almeno negli ultimi anni) trovata dei mondi sferici.

Anche se lo sparatutto strategico di guerra della Illusion è ancora un ottimo gioco, non abbiamo troppa fiducia che il suo sistema grafico pieno di errori e imperfezioni possa risultare completamente adatto al compito che gli verrà affidato. Ci vorrà almeno un anno per scoprire se abbiamo torto oppure no. GIOCHI COMPUTER

I mondi sferici e che consentono un movimento senza interruzioni ricordano un po' *Populous: The Beginning.*

"PER DIFENDERSI, GLI ATLANTIDI DECIDONO DI SPAZZARE VIA GLI ALIENI DAL LORO PIANETA"

ATTENDERE PREGO!

Atlantica **vedrà la luce nel 2002. Ovviamente non mancheremo di rivelare aggiornamenti sul progetto nel corso dei mesi...**

INTORNO AL MONDO

Con una mossa coraggiosa gli sviluppatori vogliono sovvertire lo stereotipo del concetto di "mappa": i livelli di Atlantica si estendono su di una superficie che si dirama in ogni direzione. Un po' come certi vecchi giochi arcade, ma con un autentico modello planetario a sfera. Questo dovrebbe obbligare il giocatore a pensare in ogni direzione per vincere. È anche importante notare come la curvatura del globo renda piuttosto limitato l'orizzonte visivo.

Sembra che l'Asia, vista da lontano, sia stata coperta da uno strano serpentone verde...

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Lonely Cat Games

Provenienza: Repubblica Ceca

Nati nel: 2000

Quanti sono: 15

Storia: Michal Bacik, capo artista e designer dei livelli, e Radek Bouzek, programmatore 3D, hanno lasciato il loro sicuro lavoro alla Illusion Softworks per fondare la Lonely Cat nella periferia di Brno, la seconda più grande città della Repubblica Ceca..

Li conosciamo per: Nessun gioco con il nome di Lonely Cat, ma avevano partecipato a *Hidden And Dangerous* della Illusion.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

SPECIALE

IL FENOMENO FREELOADER

Un nuovo sito sta sconvolgendo la concezione di sfruttamento del software.

Anche *GTA* è tra i giochi disponibili su Freeloader.com.

Freeloader.com è un nuovo sito WWW dal quale è possibile scaricare le versioni (complete!) di giochi di successo senza spendere assolutamente nulla. I costi del software, infatti, vengono coperti grazie alla pubblicità dei numerosi sponsor del sito. Per poter scaricare, ogni utente ha bisogno di un certo numero di crediti che si possono ottenere solo cliccando sui banner degli sponsor. Una volta raggiunta la quota necessaria si può procedere col download che, nella maggior parte dei casi, viene frammentato in blocchi detti "episodi", fruibili ciascuno singolarmente (in pratica, si scaricano prima i livelli iniziali, quindi le parti più avanzate del gioco).

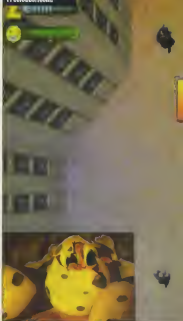
Per fugare ogni dubbio sull'effettiva qualità dei titoli a disposizione è sufficiente dire che, al momento, fra i titoli previsti per il prossimo periodo c'è *Grand Theft Auto 2*, il divertentissimo simulatore di vita criminale organizzata, che ci vedrà mettere a ferro e fuoco un'intera, innocente città per il nostro tornaconto personale.

Molto interessante anche il tenero *Creatures*, in cui vestiremo i panni di un apprensivo genitore dei Nom, una forma di vita artificiale che esiste, come ovvio, solo all'interno del nostro PC. Naturalmente è necessario vegliare con amore sui nostri pargoli, se vogliamo vederli crescere sani e forti e, un giorno, dare origine a una nuova stirpe di discendenti.

"Ogni utente ha bisogno di un certo numero di crediti"

Meraviglioso, in particolare, come *Creatures* abbia provocato la nascita di una significativa comunità virtuale, a causa della necessità da parte dei giocatori di scambiarsi dei Nom "particolari" o degli oggetti indispensabili per ottenere un certo genere di risultati. Ciascuna bestiola, infatti, ha caratteristiche uniche, a livello di DNA, e si evolve in maniera diversa da tutte le altre. Va doverosamente citato, a riguardo, anche il parere di Douglas Adams, autore della divertentissima "Guida galattica per autostoppisti" che, parlando del gioco, ha asserito: "Una partita a *Creatures* è più eccitante della scoperta di vita su Marte".

L'ultima proposta di Freeloader per questo mese è *Tennis Antics*, curato e pubblicato in assoluta esclusiva per il sito (il che vuol dire che il titolo non si troverà né sugli scaffali, né all'interno di un qualunque altro sito concorrente). Dovrebbe trattarsi di un gioco di tennis dall'impostazione arcade, che unirà le regole classiche a maniere meno ortodosse, ma molto più efficaci, di ottenere la vittoria (palle di fuoco, bombe, e via di questo passo...). La grafica sarà completamente in 3D e verrà disegnata in stile cartoon. Sarà possibile scegliere fra ben 17 diversi personaggi e 3 superfici di gioco, ciascuna dotata di peculiarità uniche. Naturalmente il numero è destinato a salire, visto che Freeloader.com ha già annunciato che verranno continuamente pubblicati degli add-on per il titolo, con altri tennisti e, eventualmente, nuovi campi (incluso quello subacqueo). Da notare che il prodotto è specificatamente disegnato per il web, e la modalità di gioco principale sarà, appunto, il multiplayer.

GIOCHI COMPUTER

MYTH III

Ancora strategia fantasy in tempo reale per questa attesa uscita.
PAG. 24

EVIL DEAD

Acqua santa e sega a motore: qualche mostro vuole provare?
PAG. 25

COSSACKS

Fortunatamente, non ci dovrebbero essere balletti di nessun tipo.
PAG. 26

CALCIO

UEFA 2001

Infogrames propone l'atteso seguito del popolare gioco di calcio.

Come si riesce facilmente a intuire dal titolo, al centro dell'attenzione ci sono ancora ventidue giocatori e un oggetto sferico. Per differenziarsi dall'agguerrita concorrenza del settore, la Infogrames ha inserito all'interno di *UEFA 2001* alcune interessanti particolarità che, probabilmente, non mancheranno di fissare dei nuovi canoni per il genere. Fra le tante novità ci sono gli infortuni dei calciatori, i cui effetti saranno chiaramente visibili durante tutte le fasi di gioco, la risposta del pubblico, realistica e basata sull'effettivo andamento della gara, e una attenzione assoluta al dettaglio grafico, specie in considerazione delle diverse condizioni atmosferiche (vedremo, per esempio, il respiro dei giocatori condensarsi e formare una nuvoletta se il clima è molto rigido, oppure il terreno di gioco congelato dal freddo, o appesantito dalla pioggia). Nel commento sonoro, inoltre, saranno incluse le voci dei calciatori stessi che in campo si chiameranno e si parleranno fra loro. Oltre alle piccole chicche, non mancheranno contenuti solidi sotto forma di 40 stadi differenti e della totalità delle squadre di Club europee, nonché delle nazionali.

■ **Teniamo d'occhio le pagine di GMC per gli ultimi aggiornamenti su *UEFA 2001***

Il pubblico giocherà una parte rilevante in *UEFA 2001*, grazie alle reazioni dinamiche.

CONSOLE

SEGA ABBANDONA IL DREAMCAST AL SUO DESTINO

Ma non dobbiamo preoccuparci...

Dopo una girandola di voci e smentite, Sega ha sostanzialmente ammesso con un comunicato stampa ufficiale la sua intenzione di rivedere la attuale linea di condotta nella produzione delle nuove console. Di fatto, non si tratterà di una vera e propria interruzione, quanto di una diversificazione del prodotto stesso che, di certo, non vedrà più la luce sotto la forma di quella tipica scatola bianca alla quale ci eravamo abituati. Il gesto ha indubbiamente un forte valore simbolico e finirà, probabilmente, per segnare il futuro di Sega in maniera indelebile. Le stesse voci che avevano dato per certa la crisi economica (poi effettivamente avvenuta) della casa giapponese, infatti, già parlano di un futuro come sviluppatore di software per PS2, oppure di un acquisto da parte di una casa di dimensioni più rilevanti (per esempio Nintendo).

PILLOLE

UNREAL CONQUISTA LO SPAZIO!

Il sistema grafico di *Unreal* si guadagna una applicazione quantomeno inconsueta: pare, infatti, che sia stata addirittura la NASA a trarre beneficio dall'ottimo sistema grafico di *Unreal* per costruire un modello elettronico della Stazione Spaziale Internazionale. Si tratta, come ovvio, di una realizzazione a puri scopi promozionali, ma sta di fatto che, grazie all'indubbia qualità a livello di dettaglio e accuratezza, è stato proprio il famoso sparatutto a permettere la creazione di un modello preciso e gradevole per l'occhio della stazione spaziale. Inutile dire che un riconoscimento del genere non può che fare piacere all'intero settore, e lascia ben sperare per il futuro del videogioco come media.

"GUERRE STELLARI" NON ABBANDONA I NOSTRI COMPUTER...

La versione per PC di *Star Wars: Battle of Naboo*, già uscito in precedenza per Nintendo 64, dovrebbe contenere una grafica migliorata sotto ogni punto di vista, delle nuove texture e un sistema di controllo del tutto rinnovato. Il gioco ci mette alla guida di diversi veicoli tipici della serie di "Guerre Stellari" e ci permette di scontrarci contro nemici diversissimi fra loro in quindici differenti livelli. I vecchi sviluppatori della Factor 5 sono al lavoro per migliorare il titolo che, salvo imprevisti, dovrebbe essere disponibile per marzo del 2001.

STRATEGIA

MYTH III: THE WOLF AGE

Annunciato il nuovo episodio della serie.

I Gathering of Developers ha appena dichiarato che pubblicheranno il terzo episodio della serie di *Myth*.
La creazione del gioco è stata affidata a un neonato team di sviluppatori, i Mumbo Jumbo. *The Wolf Age*, seguendo la direzione presa dai predecessori, sarà uno strategico in tempo reale, e verrà distribuito contemporaneamente sia per PC, che per Mac.
L'ambientazione è la stessa dei due titoli precedenti, ma dal punto di vista cronologico ci si sposterà all'indietro di una decina di secoli, per osservare da vicino le vicende di Connacht, il primo imperatore di un regno umano della storia, nonché acclamato salvatore dell'intera razza.
Il gioco utilizzerà alcune nuovissime tecniche volte a migliorare il realismo delle situazioni di combattimento, come i terreni deformabili e la copertura offerta dalla conformazione geografica. Non mancherà, ovviamente, una storia appassionante e degna di quanto già apprezzato in passato. Un'ultima curiosità, che riuscirà nell'intento di rassicurare i lettori più dubbiosi: il capo sviluppatore del gruppo Mumbo Jumbo, esattamente come la maggior parte dei componenti della squadra, è, in realtà, una vecchia conoscenza del settore.
Si tratta, infatti, di quel Campbell noto ai più per aver programmato il capolavoro intitolato *Fallout*. Si direbbe una buona garanzia...

■ **Non vediamo l'ora di confrontarci con *Myth III* - anche se non si sa ancora quando arriverà.**

Già *Myth II* aveva una grafica tutt'altro che disprezzabile – ci aspettiamo grandi cose dal seguito!

AVVENTURA/AZIONE

PROJECT EDEN

Eugenetica alla portata di tutti.

Dopo mesi nei quali si sono sprecate voci di ogni genere riguardanti il nuovo gioco della Eidos, finalmente è arrivata qualche notizia ufficiale. Proprio in questi giorni, infatti, il capo programmatore Gavin Rummer, veterano del primissimo *Tomb Raider*, ha concesso un'intervista. Gavin ha parlato del progetto in generale, che si muove su binari ambiziosi e, come già noto, dovrebbe trasformarsi in un gioco di ambientazione futuristica ispirato più al grigio "Robocop" che ai neon e alla pioggia battente di "Blade Runner". Particolare enfasi viene messa sul background dei quattro protagonisti, appartenenti alla squadra di sicurezza della città, e sulla storia che li porterà a dipanare un oscuro intrigo che sembra coinvolgere l'intera metropoli. Sul titolo, atteso per il marzo del 2001, stanno attualmente lavorando undici persone, e le aspettative sono particolarmente alte. Al di là del nome, infatti, sono state promesse faville per il multiplayer, che dovrebbe comprendere una modalità cooperativa davvero originale e interessante. Nell'attesa di saperne di più, rimando alla lettura delle FAQ stesse, disponibili online sul sito della Eidos, per chi fosse interessato ad una generosa mole di informazioni aggiuntive riguardanti il progetto.

■ ***Project Eden* arriverà sui nostri hard disk entro l'estate.**

MANAGERIALE

PUREFOOTBALL ONLINE MANAGER 2001

Diventare allenatori gratis.

Continuiamo a parlare di Freeloader.com, che sta davvero prendendo piede, e vale la pena di spendere due parole a parte per quello che promette di essere uno dei titoli più interessanti che potranno essere scaricati in maniera completamente gratuita dal sito. Il titolo, disponibile a partire dal mese di febbraio, è analogo alle mille altre produzioni del genere con una sottile differenza: si gioca contro avversari umani! Come ovvio, al giocatore spetta il compito di decidere le tattiche, gli schemi, il carico degli allenamenti, gli acquisti e le cessioni, e tutte le cose che potranno influire sul futuro della sua squadra. Per iniziare la sfida è sufficiente avere a disposizione un qualunque browser Internet (ad esempio Internet Explorer o Netscape) e decidere se buttarsi nella mischia o competere in una lega privata. Inutile aggiungere che saranno disponibili più di 1000 club differenti da@ suddividersi in 60 campionati nazionali. Che dire di più?

■ **Colleghiamoci subito a www.freeloader.com e iniziamo a giocare**

HORROR

EVIL DEAD

Mostri, zombi e... risate?

Il nuovo titolo della THQ sembra avvicinarsi lentamente alla dirittura d'arrivo. Basato su una delle serie horror più amate dagli appassionati del brivido su grande schermo, il gioco ci cala nei panni di Ash, protagonista di sempre del fortunato filone iniziato con "La Casa". Una prima nota positiva la si ritrova a livello di doppiatura, visto che, almeno nella versione inglese, la voce del personaggio principale è proprio quella dell'attore originale delle pellicole cinematografiche, Bruce Campbell. Come se non bastasse il gioco promette di essere appassionante e avvincente, e riprende la narrazione delle vicende otto anni dopo gli avvenimenti narrati nell'ultimo film, "Medevil Dead". Ancora una volta il povero Ash si dovrà avventurare nella terribile casa fra i boschi e combattere le forze del male liberate sulla terra dal Necronomicon, meglio conosciuto come "Il Libro Dei Morti". Secondo quanto annunciato alla stampa, *Evil Dead* porterà il genere del "survival horror" (ovvero, un genere di gioco in cui dobbiamo salvare la pelle e fuggire da migliaia di zombi e morti ambulanti) a nuove altezze, combinando con successo suspense, azione, puzzle e godendo in aggiunta del meraviglioso umorismo nero di Ash. In ogni caso il titolo arriverà sugli scaffali durante il secondo quarto del 2001. Nell'attesa, non resta che gustare le immagini...

■ **Prepariamo i serbatoi di Acqua Santa per quest'estate**

Non poteva mancare la sega a motore, chiaramente.

PILLOLE

SIMON & SCHUSTER ANNUNCIANO IL LORO NUOVO TITOLO PER PC...

Real War, annunciato per il mese di agosto, è stato pubblicizzato come la simulazione per PC utilizzata per l'allenamento reale da parte dei militari. Si tratta, in realtà, di uno strategico in tempo reale eccezionalmente dettagliato che vedrà scontrarsi da una parte gli Stati Uniti, e dall'altra una armata detta ILA (Indipendent Liberation Army). Ciascuna delle due fazioni controlla un certo numero di armi, unità e veicoli e deve riuscire nell'elementare, ma non facile compito di annientare l'avversario utilizzando mezzi del tutto realistici. Il titolo sta venendo sviluppato dalla Rival Interactive, una neonata compagnia sorella della OC Inc. Siamo davvero pronti alla guerra? //seconda colonnina

LA EA HA ANNUNCIATO UNA ESPANSIONE PER *THE SIMS*

Secondo i piani ennunciati ufficialmente dalla celebre Software House, *The Sims House Party*, una espansione per lo splendido "simulatore di vita reale", dovrebbe vedere la luce durante la primavera del 2001. Il CD conterrà nuovi personaggi, nuove attività, nuovi oggetti e molte altre chicche, e si preannuncia già fin d'ora come un assoluto "must" per tutti gli estimatori del titolo originale. L'idea alla base dell'espansione è quella di coltivare la vita dei Sims come "animali sociali", in particolare durante le occasioni mondane che richiedono la partecipazione di un vero e proprio gruppo. Saranno quindi all'ordine del giorno feste danzanti, party di ogni genere e ritrovi di massa che metteranno a dura prova le nostre capacità organizzative. E poi chi ci pensa a pulire?

PILLOLE

APOCALISSE POST-MODERNA

Hanno iniziato a trapelare le prime informazioni su *Psychotoxic*, un ambizioso "sparatutto-thriller" sviluppato dai NuClear Vision per la CDV Software. Diciamo "ambizioso", in quanto un gioco in cui i primi tre Cavalieri dell'Apocalisse hanno già iniziato a decimare l'umanità e noi (nei panni di una sorta di angelo) siamo l'ultima speranza contro il Quarto Cavaliere, non può essere chiamato altrimenti. Apparentemente, comunque, la battaglia non sarà a base di citazioni dal Libro delle Rivelazioni, visto che sono state menzionate addirittura 17 armi utilizzabili – insomma, ci sarà da darsi da fare non poco. Secondo le intenzioni degli sviluppatori, *Psychotoxic* dovrebbe essere pronto per la fine dell'anno prossimo – e, trattandosi di Apocalisse, non ci dispiace neanche tantissimo che non sia così vicino all'arrivo.

I DINOSAURI SI ALLONTANANO

Dopo un lungo periodo di silenzio, il sito della Firaxis dedicato al progetto *Dinosaurs* di Sid Meier è stato finalmente aggiornato: Sid infatti scrive che buona parte del suo tempo, utimamente, è stato dedicato alla creazione di *Civilization III*, e che il progetto *Dinosaurs* è temporaneamente sospeso. Non disperiamoci, comunque: nello stesso aggiornamento, il geniale sviluppatore sottolinea come anche *Gettysburg!* abbia richiesto vari cambi di traiettoria e ripensamenti per essere completato – quindi, per *Dinosaurs* è solo questione di tempo. In più, sapere che Sid sta lavorando alacremente a *Civilization III* non può che farci piacere...

STRATEGIA

OPERATION FLASHPOINT

La Codemasters ci prova con gli strategici...

Ne è passata di acqua sotto i ponti dal mai dimenticato *Micromachines*, e la Codemasters non sembra aver perso il vizio di sfornare ottimo prodotti. Il nuovo *Operation Flashpoint*, ad esempio, sembra promettere davvero bene, come testimoniano le immagini che si possono ammirare qua attorno. La Codemasters sembra aver deciso di promuovere il titolo con forza, e ha appena lanciato un sito web dedicato in maniera esclusiva al gioco. Si dovrebbe trattare di uno strategico di impostazione classica che vedrà i giocatori cimentarsi con la difficile impresa di organizzare e muovere truppe, cingolati, mezzi anfibi e aerei nel tentativo di sbaragliare, al solito, le forze nemiche. La prima impressione è stata decisamente ottima, specialmente per quanto riguarda l'aspetto grafico e le aspettative della stampa specializzata e del pubblico sono già di un certo livello. Non resta che stare a vedere...

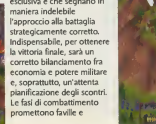
■ **La data di uscita di *Operation Flashpoint* è ancora sconosciuta.**

STRATEGIA

COSSACKS: EUROPEAN WARS

La CDV dichiara guerra con il suo nuovo titolo...

Circa 400 anni fa, l'intera Europa risuonava di grida di battaglia mentre nazioni intere nascevano e venivano distrutte nell'arco di pochi giorni. *Cossacks: European Wars* è ambientato in quel tumultuoso periodo storico, e narra proprio le gesta degli uomini che decisero il futuro dell'intero continente. La CDV, reduce dal successo del suo titolo dedicato alla Seconda Guerra Mondiale (*Sudden Strike*, provato per voi questo stesso mese!), sembra intenzionata a proseguire nell'esplorazione del genere, spostandosi soltanto all'indietro dal punto di vista cronologico. Il genere è sempre quello degli strategici in tempo reale, e gli scontri riguarderanno ben 16 nazioni che, in una sarabanda di voltafaccia e di alleanze, si affronteranno per ottenere il dominio sull'intero continente. Ciascuna nazione, come ovvio, ha delle peculiarità che le appartengono in maniera esclusiva e che segnano in maniera indelebile l'approccio alla battaglia strategicamente corretto. Indispensabile, per ottenere la vittoria finale, sarà un corretto bilanciamento fra economia e potere militare e, soprattutto, un'attenta pianificazione degli scontri. Le fasi di combattimento promettono faville e dovrebbero comprendere più di 8000 unità senza problemi di rallentamenti di sorta. Tanto per farsi un'idea dovrebbero essere chiarificatrici le immagini di una carica di cavalleria che si possono ammirare qua a fianco.

■ **I Cosacchi inizieranno la marcia questa primavera.**

Anche se il look è antidiluviano, potrebbe essere uno dei miglio giochi di guerra dei prossimi tempi!

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Colin McRae supera tutti e arriva in prima posizione! Riuscirà a tenerla?

Gioco	Numero, voto
1 - Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters)	GEN 01, 8
2 - Fuga da Monkey Island (LucasArts)	DIC 00, 9
3 - MechWarrior 3 (Microsoft)	Feb 01, 8
4 - Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
5 - American McGee's Alice (EA)	Feb 01, 8
6 - Sacrifice (Shiny)	DIC 00, 8
7 - No One Lives Forever (EA)	Feb 01, 8
8 - FIFA 2001 (EA Sports)	NOV 00, 9
9 - Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00, 9
10 - Hitman Pagato Per Uccidere (Eidos)	GEN 01, 8
11 - Baldur's Gate II (Virgin)	NOV 00, 9
12 - C&C: Red Alert 2 (Electronic Arts)	NOV 00, 8
13 - Scudetto 00/01 (Eidos)	GEN 01, 8
14 - Homeworld Cataclysm (Sierra)	NOV 00, 8
15 - The Longest Journey (Funcom)	NAT 00, 8
16 - Age of Empires II The Conquerors Exp. (Microsoft)	SET 00, 7
17 - Star Trek Voyager: Elite Force (Activision)	OTT 00, 9
18 - Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9
19 - Deus Ex (Eidos)	AGO 00, 8
20 - Quake 3 Arena (id Software)	GEN 00, 9

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Roller Coaster Tycoon	1. Scudetto 00/01
2. Barbie Pet Rescue	2. Fuga da Monkey Island
3. The Sims	3. C&C: Red Alert 2
4. The Sims: Vivere alla grande	4. Who Wants to Be...
5. Mechwarrior 4	5. No One Lives Forever

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

MECHWARRIOR 4 (Feb 01, 8)

La Microsoft e la FASA hanno creato un degno successore dei giochi di Mech, prodotti finora dalla Activision. Ora non abbiamo più scuse: salire a bordo di questi giganteschi e fantascientifici mezzi da guerra non è mai stato così divertente, appagante e intuititivo.

CRIMSON SKIES (Dic 00, 8)

Pilotare un aereoplano in mezzo a una pioggia di proiettili incandescenti non è mai stato così facile. *Crimson Skies* è una riuscitissima miscela tra un simulatore di volo e un gioco d'azione. Potremo volare su tanti aerei dalle fogge quantomeno strane, e vivere avventure degne di un Robin Hood dell'aria. il divertimento è assicurato.

SUPERBIKE 2001 (Ott 00, 9)

Gli sviluppatori italiani della Milestone ce l'hanno fatta ancora una volta. Come è tradizione per la EA Sports, il simulatore motociclistico della serie *Superbike* si presenta nell'incarnazione che ci accompagnerà per tutto il 2001. Il risultato finale è un piccolo capolavoro, che difficilmente troverà rivali nei cuori degli appassionati.

QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

FUGA DA MONKEY ISLAND (Dic 00, 9)

Questo quarto capitolo segna l'attesissimo ritorno di una delle avventure per computer più amate di sempre. Anche *Monkey Island* ha fatto il grande passo nella terza dimensione, ma tutto il resto è rimasto fedele alla tradizione: intrighi, trabocchetti ingegnosi e tanto buonumore.

STUPID INVADERS (Feb 01, 8)

Normalmente, gli alieni sono i cattivi e noi impersoniamo chi deve sconfiggerli per salvare il mondo. Cosa succederebbe se invece noi fossimo gli alieni, e il resto del mondo volesse distruggerci? Sicuramente, si morirebbe dalle risate, tra un'enigma e l'altro!

BALDUR'S GATE II (Nov 00, 9)

Arrivata gloriosamente alla seconda incarnazione, la saga di *Baldur's Gate* sembra destinata a entrare nell'olimpo dei migliori giochi per computer di sempre. Legato a una delle ambientazioni Fantasy più vaste e affascinanti, questo titolo è la nuova pietra di paragone dei GdR.

COLIN MCRAE RALLY 2.0 (Gen 01, 8)

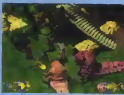
Il grande rally è tornato. Gli amanti di questo genere di gare potranno sbizzarrirsi su 90 circuiti, ambientati in tutto il mondo. Grazie alla sua formula immediata, però, *Colin McRae 2.0* è il titolo adatto anche per tutti quelli che vogliono godersi un gioco di guida spettacolare e avvincente.

GIANTS (Feb 01, 9)

Un gioco anomalo, pieno di umorismo e di una giocabilità innovativa - non capita spesso che si riesca a creare una miscela così ben riuscita, eppure i ragazzi che ci avevano dato *MDK* ce l'hanno fatta di nuovo. Da non perdere, anche se talvolta rischia di esser un po' frustrante a causa della difficoltà.

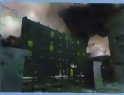
STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabilmente ma, soprattutto, lenti.

POOL OF RADIANCE II RUINS OF MYTH DRANNOR
(SSI)

Il seguito dell'epico Pool of Radiance era atteso per la fine del 2000, ma è stato posticipato a maggio di quest'anno. Il ritardo, oltre che per la cessione della Mattel a un distributore americao, è dovuto anche agli sforzi della SSi per implementare le regole di D&D 3 edizione.

SOLDIER
Sinister Games

Il gioco basato sul film di Kurt Russel potrebbe non vedere mai la luce - infatti, la casa di distribuzione è stata venduta...

DEATH ROW
(World Benders)

Non è proprio un gioco, ma un MOD scandinavo molto evoluto che purtroppo, per mancanza di fondi sembra segnato all'oblio. E pensare che trattava proprio del "Braccio della Morte" di un penitenziario...

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

DAILY RADAR

http://www.dailyradar.it
Se vogliamo scoprire ogni giorno le novità del mondo dei videogiochi, questo è il posto giusto - anche perché è curato dallo stesso team di Giochi per il Mio Computer!

ORMAI È PASSATO OLTRE UN ANNO DALL'ARRIVO DELLE PRIME OFFERTE COMMERCIALI ADSL IN ITALIA – MA LA SITUAZIONE PER GLI UTENTI COM'È?

LE tecnologie della famiglia DSL (Digital Subscriber Line) hanno fatto la loro apparizione in Italia circa cinque anni fa, grazie a un progetto sperimentale condotto da Italtel, Telecom Italia, Fininvest e altri investitori. Nella sua versione più comune (ADSL), la tecnologia sembra davvero una manna, sia per l'utente che per il provider: una banda notevole, senza grosse spese di installazione e con costi di mantenimento ridotti all'osso. Questo permette anche a provider di dimensioni medie di offrire abbonamenti "a larga banda" a prezzi competitivi, garantendo quindi una maggiore capillarità rispetto ad altre soluzioni. In linea teorica, quindi, ADSL dovrebbe essere estremamente interessante anche per chi gioca in rete – dieci volte la banda disponibile su una linea ISDN, senza costi aggiuntivi di collegamento, e una vasta scelta di offerte. La realtà, tuttavia, non è così rosea per una serie di fattori.

STRATEGIA

WARHAMMER ONLINE

Più da "scrivania" che da tavolo...

Gli sviluppatori Climax, assieme alla Games Workshop, si stanno occupando della trasposizione digitale di uno dei più popolari giochi fantasy da tavolo, il famoso Warhammer. Come il gioco originale, *Warhammer Online* sarà un titolo fondamentalmente strategico, ma le ambizioni degli sviluppatori si spingono più in là di un semplice clone di *Command & Conquer*. Partendo dal presupposto che le connessioni Internet a larga banda saranno la norma, piuttosto che l'eccezione, i Climax stanno lavorando per dare ai giocatori lo stesso senso di comunità che è stato cruciale per il successo del gioco da tavolo. Per il momento non sono state annunciate date precise, ma ci possiamo aspettare che una versione preliminare compaia nel corso di quest'anno.

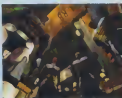
Una visuale con mitragliatore pesante della città.

Una piccola differenza di dimensioni.

AVVENTURA

UN NUOVO EDEN

Toni cupi e atmosfere cyberpunk.

Il sito Internet di un gioco dovrebbe sottolineare al meglio le caratteristiche del prodotto, risultando allo stesso tempo accattivante e in tema con il titolo in questione: quello di *Project Eden* centra tutti questi obiettivi, grazie al suo design davvero curatissimo e alla navigazione molto intuitiva. Con pochi click sarà possibile ottenere informazioni sulla trama, che rimane volutamente molto vaga, sui personaggi principali, sui nemici e sui vari livelli che saranno presenti nella versione definitiva. Lo stile è chiaramente cyberpunk, con colori cupi e grafica a fil di ferro, e osservando le mappe noteremo immediatamente la somiglianza con alcune scene del cartone animato "Ghost in The Shell". *Project Eden* sembra un interessante mix fra azione, avventura e puzzle, e non dovremo nemmeno aspettare troppo per dargli un'occhiata, dal momento che la versione italiana dovrebbe raggiungere gli scaffali fra aprile e maggio.

Innanzitutto, per varie ragioni, qualunque sia il provider a fornire il servizio, è comunque Telecom Italia ad essere incaricata dell'installazione della linea stessa. Mentre questo garantisce uno standard di qualità più elevato, ci sono inevitabili ritardi dovuti alla presenza di una terza parte – non è raro che il tempo di attesa per l'installazione della linea raggiunga i mesi!
Ma anche una volta che la linea è installata, non sono tutte rose e fiori. Basta una valutazione semplice: il costo della banda ai provider stessi. Sebbene i prezzi siano sensibilmente calati rispetto a qualche anno fa, rimangono comunque svariati ordini di grandezza superiori a quelli che un utente si aspetta di pagare. I 640 kbps che noi utenti paghiamo attorno al milione e mezzo all'anno su una linea ADSL, costano molto di più al provider, su una linea dedicata e connessa direttamente alle grandi linee internazionali. Facendo un paio di conti, ci accorgiamo che sono necessarie centinaia di utenti finali per ripagare la stessa banda che vene offerta a questi ultimi.
In realtà, questo non crea tanti problemi quanto si potrebbe pensare di primo acchito: il provider richiede infatti un "tipo" di banda molto diversa, e una serie di servizi e garanzie che all'utente finale non servono assolutamente. Ciò non toglie che anche le linee ADSL soffrano spesso di intasamenti di minore o maggiore entità, in particolare quando ci si deve collegare con l'estero.
Infine, l'argomento che sta più a cuore a noi giocatori: il ping. E qui le cose peggiorano. A differenza di quello che ci si aspetterebbe, infatti, una linea ADSL non ci trasformerà immediatamente in inarrestabili strumenti da guerra – per lo meno, non sul fronte della guerra al lag. Un po' a causa della tecnologia stessa, un po' a causa del sovraffollamento delle linee, infatti, la maggior parte degli utenti ADSL si ritrovano ad avere dei ping che sono, nella migliore delle ipotesi, equivalenti a quelli di chi usa una (molto più economica) linea ISDN. E nella peggiore delle ipotesi, i ping salgono fino a raggiungere i livelli di una normale linea analogica.
Certo, la situazione varia da provider a provider, da modem a modem e da linea a linea – tuttavia, considerato il fatto che nella maggior parte dei casi si devono stipulare contratti di durata annuale, il rischio di una delusione è fin troppo presente.

VOX POPULI

http://www.gricignano.3000.it/
Un sito, divertente e ben realizzato, dedicato alla ridente località di Gricignano di Aversa, "un paese destinato a diventare la grande metropoli del Sud Italia".

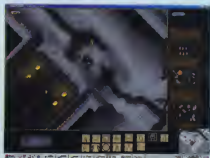
http://members.xoom.it/87tia/
Un clan di *Age Of Empires* alla ricerca di nuovi membri – se siamo appassionati, è l'occasione giusta.

http://www.sst-klan.go2.it/
Un clan di *Starcraft* con una pagina ben realizzata e interessante.

http://www.musica.dalweb.it/
Una stravagante possibilità di guadagno per i webmaster – non l'abbiamo provata, però, quindi non possiamo dare nessuna assicurazione...

http://on.to/legadragonball
Vista la proliferazione di siti sul manga e la serie televisiva di Dragonball, ci voleva proprio un elenco che ne raccogliesse i migliori – eccolo.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Lo ammetto: con l'occasione offerta dallo scorso numero, ho preso la palla al balzo e mi sonoributtato in Ultima Online. *Quindi, d'ora in avanti sono banditi tutti i discorsi a proposito di "frag" e cose del genere – si parlerà solo di draghi e case! Beh, okay, diciamo che* preferirei *parlare di draghi e case, però qualche frag ogni tanto possiamo permettercelo...*

Ciao, Grande Re Kevorkian! Ho visto che giochi ad *Asheron's Call*, e volevo sapere se c'è un server gratuito... Quelli della Zone sono a pagamento, e non ne ho trovati altri..
Ciao dal futuro re di Dereth (ehhh ehh ehhh)
(Anonimo)

Hai fatto bene a rimanere anonimo, caro il mio sfidante... Sai, non prendo così bene gli attentati alla mia maestà – come ogni monarca che si rispetti, naturalmente. Comunque, non esistono server gratuiti di *Asheron's Call*, quindi bisogna adattarsi a pagare il (piccolo) prezzo richiesto dalla Zone per avere il piacere di scorrazzare per Dereth.
A proposito, se vuoi venirmi a trovare, di solito sono nei pressi di Hebian-To, sul server Thiestledown – se sei sufficientemente umile, magari ti regalo un'Atlan e qualche pezzo della Greater Shadow Amuli...

Carissimi (non potrei salutarvi singolarmente), Da quando avete regalato *UO: Renaissance* passo piacevoli serate a girare per le strade di Britannia, ma ho un GROSSO problema: se ho due personaggi sullo stesso shard, come faccio per farli incontrare, o più semplicemente, come faccio a scambiare oro e oggetti da un personaggio all'altro?
Rispondetemi per favore!
Sub Comandante Marcos
PS. spero che Nemesis non si offenda perchè non faccio il suo nome in tutta la lettera, devo temere la sua Vendetta?

Non fai neanche il *mio* nome in tutta la lettera, e credo che questo sia molto, molto peggio! Comunque, terrò a bada la mia ira (per stavolta) e passo a risponderti.
Non c'è nessun modo legittimo e sicuro per scambiare gli oggetti tra due personaggi dello stesso account – a meno di possedere una casa, nel qual caso puoi semplicemente lasciarli in un contenitore e riprenderli quando vuoi.
Non avendo la casa, i sistemi comunque sono due: il primo, e più efficace, è semplicemente quello di lasciare gli oggetti che vuoi passare a un amico fidato e farteli ridare dopo aver cambiato personaggio. Il problema di questo sistema è che hai bisogno di un amico fidato, naturalmente.
Il secondo sistema, meno sicuro, ha però il pregio di non richiedere assistenza esterna: porta il personaggio a cui vuoi dare gli oggetti in una stanza di una locanda un po' fuori mano (l'ideale sono le città non collegate da moongate, però ti serve una runa o una barca) e esci dal gioco. Porta l'altro personaggio *esattamente nello stesso punto*, lascia gli oggetti che vuoi passare per terra, esci e ricollegati immediatamente con l'altro.
Il problema, abbastanza evidente, è che se non riesci a ricollegarti, oppure passa qualcuno che ha l'occhio svelto, i tuoi oggetti sono persi, e non c'è nulla che tu possa fare. Quindi, cerca di fare molta, moltissima attenzione.

I MAGNIFICI 5

http://www.newscientist.com
Notizie scientifiche freschissime e spesso sorprendenti - da non perdere la sezione "The Last Word", con domande e risposte su argomenti consueti ma curiosi. In inglese.

http://www.dailyradar.it
Il mondo dei videogiochi a portata di click.

http://www.gamedesign.net
Una risorsa fondamentale per gli aspiranti creatori di mappe e mod per i giochi più diffusi.

http://www.html.it
Se siamo interessati alla creazione e gestione di siti WWW, HTML.it è una delle tappe giornaliere obbligate.

http://news.excite.com/odd/
Bisogna masticare un bel po' l'inglese, ma ne vale la pena: a questo indirizzo troveremo infatti le notizie più curiose trasmesse dall'agenzia Reuters, in tempo reale.

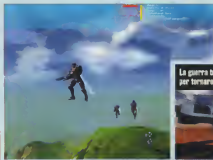
WWW.TRIBES2.COM

TRIBES 2

Mech e scontri galattici.

Forse molti non si ricorderanno del titolo originale, dato che la Sierra decise di farlo uscire soltanto in Europa assieme a *Starsiege* nel cosiddetto "*Starsiege Universe Pack*". Eppure, *Tribes* si è guadagnato una folta schiera di ammiratori su Internet - cosa prevedibile dato che si trattava del primo sparatutto online vero e proprio. L'ottima attenzione investita nel codice relativo agli scontri sulla rete (o con il collegamento tramite un modem) combinato con ampie terre in esterni in cui sfidarsi hanno fatto sì che *Tribes* venisse adorato da un nutrito gruppo di giocatori che lo segue a tutt'oggi, ed è questo che rende il seguito tanto interessante. Il tema è simile, anche se più ampio. Il sistema grafico è stato migliorato, portandolo ai livelli dei migliori gestori di paesaggi esterni in commercio. I panorami sembrano più belli che mai, con acqua corrente, vegetazione ed effetti di luce. I tipi di paesaggio sono cinque; la foresta, il deserto, il deserto ghiacciato, il terreno vulcanico e un paesaggio alieno. Le caratteristiche base del gioco rimangono le stesse, sebbene molto sia stato alterato per correggere gli errori e gli squilibri del titolo originale. I veicoli, in particolare, giocano una parte importante in *Tribes 2*: ci sono enormi basi mobili e motociclette antigravità superveloci o aerei bombardieri. Le fazioni ora sono cinque, grazie all'aggiunta dei nuovi "Bioderms". Naturalmente,

ci sono classi leggere, medie e pesanti e tutte le fazioni sono identiche nelle statistiche, a parte l'aspetto esteriore e le voci usante nel gioco. Si può quindi scegliere una razza qualunque durante i giochi online che prevedono i classici "Capture The Flag" (conquista la bandiera), "Capture And Hold" (conquista e mantieni), "Siege" (assedio), "Flag Hunters" (cacciatori di bandiere) e "Deathmatch" (scontro mortale). Un'interessante aggiunta a *Tribes 2* sarà data dalla campagna per il giocatore singolo che renderà la versione online più semplice da comprendere e gestire, permettendoci di familiarizzare con il gioco prima di affrontare altri giocatori umani. Il gioco è stato realizzato per gestire fino a 50 giocatori nella stessa grande mappa, che potranno utilizzare mezzi di vario tipo e sfrecciano in formazione: una guerra fantascientifica in una scala mai vista prima d'ora. C'è persino la voce in tempo reale di Roger Wilco (un eroe delle avventure di fantascienza della Sierra!) nel sistema di comunicazione del gioco!

La guerra tra Clan sta per tornare in Rete...

WWW.ANARCHYONLINE.COM

ANARCHY ONLINE

Un mondo nuovo: non conta da che parte stiamo... conta esserci!

La grafica di *Anarchy Online* è davvero stupefacente!

È finalmente iniziato la terza fase del beta testing dell'atteso *Anarchy On Line* di Funcom, il gioco di ruolo online che sulla carta dovrebbe cancellare tutto quello che abbiamo giocato fino a ora. Sono stati spediti circa 1.200 CD contenenti la nuova versione, mentre altri 1.600 sono in procinto di essere inviati a coloro che si sono iscritti. Fra le nuove aggiunte,è doveroso citare la Medium Tank Armour, che è attualmente l'armatura più potente del gioco, dal momento che può essere indossata anche sopra a un'altra armatura, sommando il suo potere a quella precedente. Nel "bestiario" invece troveremo aggiunta una nuova specie, The Eremite, una specie di malefico ragnetto capace di correre velocissimo e di sferrare attacchi devastanti, per lo meno rispetto alla sua stazza. Ricordiamo che il gioco dovrebbe essere finalmente giocabile entro pochissimo tempo, sempre che la pubblicazione non slitti per qualche motivo.

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Facciamoci accompagnare da Macchia Nera nel nuovo labirinto di Ultima Online *– e scopriamo chi lo abita.*

Quanti saranno i lettori di GMC che questo mese giocano a *Ultima Online?*

INDIRIZZI UTILI

- il gruppo di discussione di *Ultima Online*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- per iscriversi alla mailing list italiana di *Ultima Online* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com
- il sito del mese è http://www.uomerchantalliance.com/, un sito per mercanti, che segnala anche lo stato dei singoli server

Abbiamo notato che sia sulla mailing list che nel gruppo di discussione ci sono molti nuovi frequentatori – e tutto questo grazie al regalo che GMC ha potuto fare qualche mese fa. Ci ha fatto molto piacere constatare che molti hanno proseguito oltre i 15 gratuiti che erano compresi nell'omaggio e proprio a questi ci rivolgiamo questo mese, offrendo una panoramica dei dungeon di Sosaria.

Cominciamo da uno adatto anche a personaggi di media forza Covetus, che si trova a ovest di Vesper, è disposto su 5 livelli, e vi si trovano mostri che vanno dagli "headless ones" del primo livello fino ai Draghi che compaiono nell'ultimo. Il dungeon Deceit, che si trova sull'Ice Island, è nettamente più difficile è composto da 4 livelli e le star del luogo sono il Poison Elemental, che si trova al terzo livello, e i Lich Lord che si trova all'ultimo

Un po' meno tremendo è Despise, che troviamo a nord del cimitero di Britannia In questo dungeon i livelli sono quattro, con mostri molto difficili come gli Ogre Lord dell'ultimo livello, e prede meno combattive come i Lizardman e gli Earth Elemental nei livelli precedenti Un dungeon molto interessante è Destard, che si raggiunge da Skara Brae costeggiando verso nord Appena passata la palude troveremo l'ingresso di questo "regno dei draghi" Le sua vaste stanze si estendono solo su tre livelli, ma è qui che si trova il mostro più temuto di tutta Britannia· l'Ancient Wyrm e il suo fratello maggiore il Shadow Wyrm Per questa ragione, lo consigliamo solo a giocatori veramente esperti. Quasi altrettanto pencoloso è Hythloth, che si trova sull'Isola del Fuoco Al terzo dei quattro livelli che lo compongono troviamo infatti i Deamon e i tembili Balron – se non si va almeno in due o tre è veramente un problema uscire vivi da questo posto infernale

A sud-est di Yew si trova invece l'ingresso di Shame, un dungeon su cinque livelli con passaggi abbastanza stretti, nelle cui profondità si trova il famigerato Blood Elemental A nord del deserto di Britannia si trova una grande cripta abbandonata è l'ingresso di Wrong, un dungeon disposto su tre livelli, e attualmente il più adatto ai principianti. Non ci sono mostri particolarmente forti, per quanto alcuni dei PNG rossi siano piuttosto pencolosi Oltre ai 7 Dungeon che abbiamo descritto e che si trovano tutti in Britannia, nelle Lost Lands possiamo trovare altri 6 luoghi dove fare piacevoli incontri Non si tratta tuttavia di sotterranei come quelli appena descritti, ma di veri e propri labirinti, dove è molto facile perdersi.

Il Britannia Passage, cui si accede dalle fogne di Britannia, ci permette di arrivare alle paludi nei pressi di Papua, incontrando solo topi e rospi fino all'arrivo nelle Lost Lands. Fire Dungeon, anche conosciuto come "il vulcano", ha l'ingresso a nord del porto di Serpent's Hold Anche questo labirinto porta alle Lost Lands, ma qui gli incontri sono piu succulenti troveremo infatti gli Evil Mage e anche alcuni Lich Lord. A ovest di Wrong, in mezzo alle montagne, si trova l'ingresso dell'Ice Dungeon, dove una volta si andava a fare fama uccidendo il White Wyrm. Peccato che, ora che i mostri si sono fatti furbi, ucciderne uno da soli è quasi impossibile. A est di Delucia si trova Kaldun di cui abbiamo parlato diffusamente in uno degli scorsi numeri, mentre a ovest di Papua, in un intricatissimo labirinto, troviamo il Terathan Keep, casa dei famigerati Terathan e Ophidians. Inoltre, tanto per gradire, nel labirinto si aggirano anche alcuni Balron. Lasciamo per ultimo il Trinsic Passage, che si trova a sud ovest dell'omonima città, e nel quale si possono incontrare Fire Elementals e Lava Snake

Anche questo mese il nostro pellegrinare sulle strade di Britannia finisce qui, in attesa che cominci la beta di *UO Third Dawn* Ricordo che l'indirizzo per scrivermi è Red_Stain@uomail.com

CTRL-8 a tutti
Macchia Nera

SUL NOSTRO CD

I MOD DEL MESE

Diamo un'occhiata ai mod presenti sul CD Demo di Giochi per il Mio Computer, più esattamente nella cartella /maps. Si tratta di MOD per Quake 3 *e* Alien Vs Predator.

Sponsorizzato? Sì, ma anche realizzato in maniera impeccabile!

NGI ARENA - Una mappa dedicata al server italiano?
Kit Carson, oltre a essere il fedele compagno di Tex Willer, è anche lo pseudonimo di un noto creatore di MOD per *Quake 3*. Questo mese diamo un'occhiata a NGI Arena, una delle sue ultime fatiche, un'arena davvero molto grande, sviluppata pensando sia alle partite in Tourney Deadmatch fra molte persone, ma anche in singolo, a patto di utilizzare molti bot. Graficamente, si presenta davvero molto bene, con alcuni piccoli tocchi di classe come un monitor che sponsorizza il noto portale italiano NGI. Quello che più colpisce è comunque la costruzione: sono presenti in grossa quantità teletrasportatori, a volte anche in serie tanto che un semplice salto può portarci a distanze davvero notevoli. Nessuna modifica invece per quanto riguarda armi, modelli tridimensionali e giocatori. *NGI Arena* è presente sul CD di questo mese nella cartella /mods, e il nome del file è q3ngiarena.zip.

GARDEN OF GIBS -Quando i fiori sono concimati dai resti umani...
Il nome è tutto un programma, e questa mappa si presta bene all'ultraviolenza di un deadmatch fra pochi individui (l'autore ne consiglia un massimo di quattro): le dimensioni non sono enormi, ma alla fine la cosa più divertente è sicuramente sfidarsi all'esterno delle costruzioni, nel giardinetto, che per come è strutturato permette una certa strategia di gioco, grazie ai numerosi nascondigli e alle vie di fuga che impediscono di stringere gli avversari al muro seguendo sempre la stessa tattica. Per utilizzare questo mod dalle atmosfere molto gotiche, che troveremo allegato al CD demo di questo mese, nella cartella /maps/teamarena, sarà necessario avere installato Team Arena.

SCONTRI FRA RAZZE - Scegliere il personaggio non è mai stato così importante.
Alien Vs Predator è uno sparatutto che ai tempi della sua uscita ha portato un'importante serie di innovazioni, molte delle quali non sono poi mai state sviluppate da altri titoli più recenti. Recentemente sono state distribuite parecchie nuove mappe per questo gioco dall'atmosfera palpabile, più precisamente per la Gold Edition, e nel CD potremo trovare i primi cinque "pacchetti" aggiuntivi. Segnaliamo in particolare il livello FOSSIL, basato sulla struttura dell'astronave aliena del primo episodio cinematografico: lo spettacolo è assicurato, e se abbiamo amato il film non potremo non versare qualche lacrimuccia nostalgica pensando al fatto che adesso possiamo, almeno in parte, vivere le emozioni di Ripley.

WWW.MAJESTIC.EA.COM

PARANOIA E POTERE?

Quando il gioco crea una cospirazione globale davvero ben simulata...

Il tema delle intelligenze extraterrestri è ormai dibattuto da anni, ma rimane sempre un trend di moda, tanto che l'Electronic Arts pubblicherà un gioco online davvero particolare, ispirato abbastanza liberamente a un caso scoppiato parecchi anni fa, Majestic 12. Il titolo del videogioco in questione è appunto *Majestic*, e dalle poche informazioni che EA ha deciso di distribuire, si propone come un qualcosa di davvero intrusivo, che includerà avvisi via messaggi SMS, email e l'instant messaging di AOL. Il sito ufficiale di *Majestic* è stato appena messo online, ed è già possibile avere un assaggio delle assurdità alle quali potremo andare incontro dalla primavera 2001 in poi. La novità più particolare è che non esisterà una vera e propria grafica, dal momento che per lo più si tratta di andare alla ricerca di informazioni e di rimanere coinvolti in una cospirazione di epiche proporzioni: l'aspetto visivo sarà rappresentato da filmati da scaricare dalla rete, da immagini classificate, da documenti e, come detto in precedenza, da messaggi che ci giungeranno con ogni mezzo. Non preoccupiamoci per la privacy comunque, visto che sarà possibile decidere prima di iniziare a giocare quanto *Majestic* dovrà essere "intrusivo", il meglio probabilmente lo si potrà apprezzare facendosi coinvolgere a pieno, ma dubitiamo che amici e fidanzate sarebbero felici di vederci schizzare dal letto alle 3 del mattino per aver ricevuto una notizia scioccante, anche se relativa a un semplice gioco. Per informazioni aggiuntive il link è http://www.majestic.ea.com/

Le immagini sono particolari e sembrano prese da stralci di giornale.

Le zebre sono raramente così alte. E di solito non sono nemmeno bipedi.

BLACK & WHITE

Bianco o nero. Bene o male. Yin o Yang. Santi o peccatori. La scelta è soltanto nostra...

Chiaramente indirizzato verso il "lato oscuro della forza", questo leone mostra in maniera palese i sottili cambiamenti che il nostro comportamento provoca sull'ambiente circostante.

Non capita spesso di iniziare una intervista dovendo rispondere a una domanda. Incontrare un mito dei videogiochi come Peter Molyneux è già di per sé uno shock. Immaginatevi cosa vuol dire dover rispondere alle SUE domande!

A "Cosa vi aspettate da *Black & White*?" è difficile rispondere: si tratta di uno dei giochi dalla gestazione più lunga (durata più di tre anni) e annunciato come "in uscita" almeno tre volte negli ultimi 12 mesi. Ci aspettiamo un gioco "divino", inaugurato proprio dalla persona che ci sta di fronte con *Populous* nel lontano, lontanissimo 1989. Ci aspettiamo anche una grafica mozzafiato. E ci aspettiamo che non rivoluzioni un genere di videogiochi, ma che magari ne inventi uno nuovo. E le nostre aspettative non possono dirsi disattese.

Per prima cosa crediamo sia il caso di porre fine a tutte le speculazioni operate dalla stampa specializzata riguardo al genere di appartenenza di *Black & White*. Dopo aver visto con i nostri occhi, infatti, possiamo indiscutibilmente affermare senza timore alcuno di smentita che il gioco è in realtà un tipico, anzi un *classico* esempio di strategico gestionale gioco di ruolo avventura picchiaduro sparatutto in tempo reale che assomiglia pericolosamente a un test per la personalità.

Scherzi a parte, tutti i nostri timori riguardo all'ipotetica assenza di una struttura di fondo si sono rivelati del tutto infondati. Il gioco, infatti, e questa è stata una delle più grandi e piacevoli sorprese, ha una trama ben precisa che, pur evolvendosi in maniera diversa di partita in partita, avanza inesorabilmente verso una logica conclusione. I fattori determinanti riguardo al percorso che porterà alla fine delle vicende sono, ovviamente, le nostre scelte comportamentali, nonché la decisione di intraprendere un certo genere di Quest piuttosto che un altro.

In realtà, ci si trova calati all'interno della storia in maniera del tutto naturale. Da principio nulla ci fa sentire il bisogno di muoversi in fretta verso una certa direzione. Dopo una certa quantità di ore di gioco, però, si inizia a intuire che i vari capitoli delle vicende ci stanno inesorabilmente trasportando lungo una strada che arriverà, prima o poi, da qualche parte.

Una volta arrivati in vista della conclusione, le cose precipiteranno rapidamente verso un finale mozzafiato che non farà di certo rimpiangere il gioco e si guadagnerà, di diritto, un posticino nel nostro cuore sotto la voce "meravigliose esperienze di gioco". Ma andiamo con ordine: dopo la drammatica introduzione (tutte le sequenze di intermezzo di *Black & White* usano la stessa grafica del gioco) che ci spiega come siamo stati richiamati alla nostra esistenza divina dalla preghiera di una madre disperata, veniamo subito a contatto con l'interfaccia di controllo del gioco. Questa ha un look decisamente minimalista, e consiste semplicemente in un puntatore a forma di mano. Non ci sono icone, non ci sono tabelle, statistiche, numeri, barre di energia o magia: solo la mano.

Possiamo spostarci nei dintorni insieme al nostro "manesco" compagno semplicemente cliccando, tenendo premuto in direzione di un punto in lontananza, e trascinando il mouse dritto di fronte a noi. Sembra complicato e scomodo ma, in realtà, funziona abbastanza bene. I controlli della telecamera, invece, sono un po' anti-intuitivi, e richiederanno la consapevole perdita delle vecchie abitudini. Se muoviamo la mano nei pressi di un lato dello schermo, infatti, non accade assolutamente nulla. Per riuscire a spostarci, infatti, è necessario tenere premuto un pulsante mentre si sposta il mouse. In realtà, esistono anche delle soluzioni alternative da tastiera ma, considerando che richiedono combinazioni fra Ctrl, o Shift, e i tasti cursore, alla fine dei conti risulta più conveniente abituarsi al sistema di controllo via mouse.

In compenso la simpatica mano è incredibilmente agile e intelligente, e si adatta alla perfezione al contesto nel quale viene a trovarsi. Per caso uno degli abitanti del nostro villaggio sta dormendo da troppo tempo? Sarà sufficiente bussare sul tetto della casa occupata dal malcapitato inquilino per svegliarlo immediatamente. Forse uno stupido albero sta rovinando la splendida vista sul mare che si gode dal nostro tempio? Nessun problema: lo si sradica e lo si butta nel nostro magazzino personale, oppure, alternativamente, lo si ripianta per coprire quel pessimo edificio che ▶

■ Potremo scegliere tra numerose creature per eleggere il nostro "alter ego" fisico. Come questa tartaruga...

Black & White è un test "morale" sulla personalità e il carattere del giocatore

■ Grazie al supporto online fornito al gioco, quando saremo fuori casa, potremo ricevere dei messaggi SMS sul nostro cellulare, mandati nientedimeno che dalla nostra creatura!

Scritto sulla pelle

Considerando che le nostre creature sono immortali, durante la loro lunghissima vita faranno di sicuro in tempo a sperimentare la violenza fisica più brutale, e si ritroveranno più spesso di quanto sia esattamente salutare a stramazzare nella pozza formata dal loro stesso sangue. Tutte le ferite abbastanza serie porteranno a cicatrici permanenti. Allo stesso tempo, è possibile ornare la pelle delle nostre bestiole con dei simpatici tatuaggi, guadagnando in rispetto e credibilità nei confronti di un certo genere di circoli sociali.

Peter Molyneux, ovvero il genio che ha creato *Black & White*, oltre a numerosi capolavori del passato, primo fra tutti l'incommensurabile *Populous*. Ma anche *Syndicate*, il primo *Theme Park*... Non vuole creare semplicemente dei bei giochi che vendano tanto, nè semplicemente dare sfogo alla propria creatività; insegue una vera e propria "visione" davvero affascinante, il gioco perfetto senza genere e impossibile da terminare...

infesta l'intero villaggio E qualunque sia l'attività che stiamo svolgendo, da preoccuparsi di aiutare i contadini col raccolto, a cercare di girare la nostra versione personale di "Harry ti presento Sally", passando per un po' di svago mentre facciamo i giocolieri con massi da 12 tonnellate l'uno, sarà sempre la nostra fedele mano virtuale a svolgere tutto il lavoro, lasciando una delle nostre due appendici reali del tutto libera di svolgere attività edificanti quali, ad esempio, grattarsi, o sgranocchiare qualcosa..

Farsi prendere da un delirio di onnipotenza, però, è troppo semplice e non bisogna dimenticare che la nostra capacità di afferrare, maneggiare, usare, spingere, bucare (ecc ecc) è limitata alla nostra area di influenza Inizialmente, tale area è composta dal solo insediamento di partenza, ma si espanderà mano a mano che diffonderemo il nostro vangelo nelle terre vicine. Gli abitanti del villaggio sono del tutto autosufficienti e se lasciati a loro stessi se la cavano a meraviglia andando tranquillamente avanti con la loro vita di routine E stare a guardarli sarebbe fantastico, non fosse che per proseguire nel gioco è necessario espandere il proprio dominio temporale, per farlo, l'intervento della mano divina sarà a dir poco indispensabile.

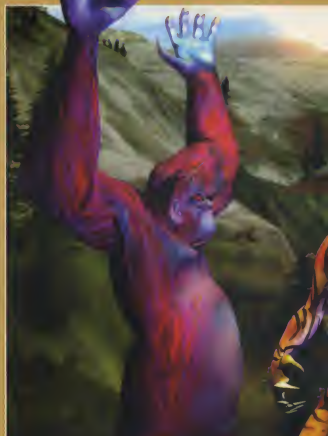
Una volta che avremo mandato uno dei nostri fedeli a lavorare su un certo progetto, c'è una buona probabilità che altri abitanti del villaggio si avvicinino e tentino di dare una mano (sì, sono davvero così intelligenti!) Le fabbriche producono una sorta di "scatoloni" prefabbricati che possono essere utilizzati singolarmente, oppure uniti in maniera da formare tutto una serie di strutture architettoniche - ad esempio, per costruire una abitazione basterà uno scatolone, per un nuovo magazzino ne avremo bisogno molto Gli stendardi colorati che sventolano sopra al nostro magazzino rappresentano l'indicatore della felicità, a livello materialistico, della nostra piccola società L'altezza di ciascuno degli stendardi sta ad indicare la quantità di cibo, legname e abitazioni a disposizione dei nostri fedeli

Ovviamente andare a controllare lo stato dei magazzini di un paese vicino può fornire qualche indizio su quale sia la maniera migliore di accattivarsi le simpatie di una certa quantità di nuovi fedeli

Eden, lo splendido mondo di *B&W*, vanta una fisica del tutto realistica e degli scenari a misura d'uomo, che incoraggiano la fantasia e la voglia di sperimentare Non ci vorrà molto prima di scoprire la mera felicità racchiusa nell'atto vandalico fine a sé stesso Ad esempio, potremo inventare una sveglia particolare per i nostri fedeli di mattina al sorgere del sole, raccogliamo un masso di 12 tonnellate, lo mettiamo su un punto ripido della vicina montagna, e lo lasciamo cadere risultato, pochi secondi dopo, le tonnellate di roccia sono pronte ad atterrare nella maniera più dura possibile sopra i nostri ignari fedeli Naturalmente, come si può anche capire da questo esempio, esistono cicli regolari di notte e giorno, esiste un succedersi di stagioni che influisce sugli stessi e, soprattutto, esistono le più disparate situazioni meteorologiche

Come ovvio, il clima non è presente per una mera questione estetica, ma influisce profondamente sull'ambiente circostante La neve riduce la produttività dei campi, e quando sta piovendo a dirotto i nostri discepoli sono molto meno propensi del solito a portare le loro inutili schiene al lavoro (almeno fino a che non sono stati squartati i primi due o tre) La cosa più bella è che le condizioni climatiche, la flora, la fauna e il design degli edifici cambiano continuamente in funzione del nostro stato d'animo Diciamo che abbiamo iniziato a giocare seguendo il modello "giocatore Buono", passando le nostre giornate ad aiutare gattini prigionieri di alberi troppo alti L'ambiente circostante sarà soleggiato, verdeggiante, e stormi di colombe bianche passeranno regolarmente sopra il nostro tempio

Quindi decidiamo tutto d'un tratto che vogliamo festeggiare il nostro compleanno con una gragnuola di massi spediti dalla vicina montagna, oppure di giocare a bowling con le case dei nostri sudditi Come d'incanto i cieli cominciano a incupirsi e una tempesta si avvicina La vegetazione rinsecchisce e le colombe vengono rapidamente sostituite dai pipistrelli, mentre gli edifici assumono una forma contorta e irta di spunzoni Il tutto si colora di una sinistra tinta di violaceo

Gli incantesimi o, se vogliamo essere precisi, i "miracoli" aggiungono un ulteriore chicca a un gioco che sta

pericolosamente cominciando ad assomigliare a un capolavoro. Una selezione di base di partenza può essere potenziata all'ennesima potenza grazie ad una serie praticamente infinita di power up. Prendiamo per esempio un'umile palla di fuoco. Una maniera di aumentarne la potenza, ad esempio, consiste nel lanciarla, e riprenderla subito dopo (+5%). Questa particolarità da un'idea della mentalità alla base del gioco. E non è difficile immaginarsi un certo genere di scene in multiplayer con un immenso ... erente, un leopardo e un orso che si tirano da una parte all'altra del mondo un proiettile infuocato che diventa sempre più grosso. E il bello è che non dovremo rinunciarci nemmeno nella modalità a giocatore singolo, visto che potremo allenare una creatura in maniera da farne il nostro fedele compagno.

Per avere un altro esempio di come un incantesimo di base possa venire trasformato, basta pensare al miracolo della pioggia. All'inizio fa esattamente quello che ci si potrebbe immaginare: crea una nuvoletta che può essere sistemata in maniera da far piovere in

Per lanciare gli incantesimi (anzi, i miracoli!) basterà tracciare il "gesto" corrispondente.

Atmosfera romantica, un tempio, e una mucca dallo sguardo pensoso e assorto.

una qualunque direzione. E ogni campo coltivato, boschetto, prato al di sopra del quale passa la rinfrescante precipitazione ne trae beneficio in maniera sensibile. Tuttavia, basta potenziare

Programmando *B&W* ho scoperto cosa vuol dire "avere pazienza"...

leggermente l'incantesimo, e lanciarlo in direzione di un territorio nemico per osservare un cielo in tempesta pieno di fulmini che solcano il cielo e mandano a fuoco alberi ed edifici.

Purtroppo, però, ancora una volta le cose non sono così facili come sembrano e lanciare gli incantesimi non è così immediato come si potrebbe ingenuamente pensare. Il meccanismo alla base è innovativo e geniale: si tratta del riconoscimento dei "simboli". Ciascun incantesimo, infatti, ha un simbolo particolare che lo contraddistingue in maniera univoca. Per poterlo lanciare sarà sufficiente disegnare il simbolo stesso sullo schermo, sfruttando il puntatore del mouse. Potrebbe trattarsi di una rudimentale Z, o di una W, o di qualunque altra cosa sia passata per la testa dei programmatori della Lionhead. Grazie al cielo i simboli da tracciare appaiono sullo schermo, quindi non è necessario ricordarseli a memoria. In generale vale la regola che quanto più la magia è potente, tanto più il simbolo rispettivo è ▶

Le creature buone hanno la disgustosa tendenza a sembrare carine e tenerissime. Come resistere alla tentazione di coccolarle?

BIANCO SU NERO

Peter Molyneux ha accettato di rispondere a un bel po' di domande del nostro inviato.

PM: stiamo preparando la nascita di una compagnia separata che curi esclusivamente la vita on-line di *Black & White*.

PM: Stiamo sviluppando un paio di idee, anche se molto probabilmente le vedrete tra un annetto su qualche "console di nuova generazione".

PM: (Sogghigna) Assolutamente no. E la ragione è questa (mostra un mouse). Centinaia di titoli come *B&W*, *Red Alert* e *Quake 3 Arena* possono essere sviluppati efficacemente solo su computer!

complesso da tracciare. Come ha ricordato lo stesso Peter, poi "alcuni simboli sono difficili da tracciare per una scelta intenzionale". Per chiunque non si senta all'altezza del lavoro di precisione, l'unica soluzione alternativa è un viaggetto in direzione del tempio, dove sarà possibile raccogliere fisicamente l'incantesimo desiderato. Ed è inutile sottolineare quanto la cosa potrebbe essere deleteria in battaglia.

Naturalmente gli incantesimi vanno ottenuti col sudore e col sangue. Potrebbero essere la ricompensa per una difficile Quest, o il risultato del lavoro (o del sacrificio) dei nostri fedeli nel tempio. Insomma, bisogna assolutamente impegnarsi!

La nostra "incarnazione" sul piano fisico sarà data dalle creature, gli enormi esseri che difenderanno la nostra causa a costo della loro vita, che però nascono piccoli e teneri. E "figliuolo". Si tratta di un momento dalla complessità profonda. Sì, in effetti può essersi comportato male (anche se per capire cosa si intenda per male è meglio tenere a mente quanto la morale sia "relativa"), e persisterebbe nell'errore se non venisse educato a dovere. Però quello sguardo triste e impaurito, pieno di incomprensione e sofferente per l'ingiustizia subita... E di certo non aiuta il fatto che un paio dei primi ceffoni siano atterrati con troppo gusto e abbiano finito per trasformarsi in mazzate vere e proprie.

Ma parlare di addestramento non vuol dire solo riferirsi a crudeltà gratuite sugli animali. Oltre al bastone, a volte bisogna anche concedere un po' di carota, e esattamente come la punizione lascia sofferenti sia chi la subisce che chi si vede costretto a impartirla, un po' di coccole discrezione. Posto di avere sufficiente pazienza, è possibile insegnare alla creatura a svolgere qualunque attività alla nostra portata all'interno del mondo di Eden. Ovviamente lo scopo di tanti sforzi è quello di creare un "Avatar", cioè un potente strumento del nostro volere che ci aiuterà nei compiti di tutti i giorni e potrà avventurarsi anche al di fuori della nostra sfera di influenza.

In totale ci sono ben 16 specie differenti di animali che possono essere adottate. Soltanto tre, però, sono disponibili fin dall'inizio (il gorilla, la mucca e la tigre), mentre le altre appaiono col progredire del gioco o come ricompensa per la vittoria in una sessione di multiplayer. Come giusto, ciascuna specie ha i suoi punti di forza e le sue debolezze: i gorilla imparano in fretta, i lupi sono

I giochi che mi hanno ispirato? *Zelda* per N64 e *Red Alert*...

prima che sia possibile rendersene conto, piantano i loro artigli "emozionali" talmente a fondo nella nostra psiche che diventa impossibile non vigilare sulla loro crescita con l'occhio attento del veterinario, e quello affettuoso del padre accondiscendente. E il problema diventa drammatico quando l'istruttore ci ordina di picchiare il nostro aiuteranno a rendere la relazione più distesa e felice.

In generale, tre tipi differenti di atteggiamento vanno a contraddistinguere il tipo di addestramento che possiamo impartire al nostro pargolo. Le abilità e i valori morali che possiamo trasmettere sono a nostra completa astuti e inesorabili, le tigri gli elefanti non si dimenticano e così via.

Esattamente come accade scenario e per il clima, anche l'aspetto della nostra bestiola varia in funzione dell'etica alla base delle nostre scelte. E se la nostra anima comincia a diventare putrida, anche la creatura vede il

L'isola di Eden sembra risentire positivamente della nostra personalità...

■ *Black & White*, se vorremo, potrà utilizzare come nomi dei piccoli abitanti di Eden i "contatti" dell'agenda del nostro programma di posta elettronica. E mentre staremo giocando, se riceveremo una mail da qualcuno sarà il suo alter ego a notificarcelo!

…peggiorare progressivamente e il suo adorabile sorriso trasformarsi in un ghigno selvaggio e terrificante. Come si suol dire in questi casi, possiamo tranquillamente giudicare un libro dalla copertina (del resto anche il nome del gioco lascia intendere che non c'è molto spazio per le cosiddette vie di mezzo). I 14.000 poligoni che compongono ciascuna creatura sono anche influenzati nella loro forma da fattori come l'alimentazione e l'esercizio. Una bestia che passa tutto il suo tempo libero a combattere o a lavorare nei campi, svilupperà in fretta un bel po' di muscoli. Se, al contrario, il nostro pargolo trascorre il suo tempo oziando e rimpinzandosi allegramente, diventerà quasi subito grasso e debole.

I combattimenti di *B&W* sono colorati e frenetici esattamente come tutti speravamo che fossero. Degli incantesimi e dei proiettili non convenzionali si è già parlato in precedenza, ma non bisogna dimenticare le fasi di corpo a corpo stile *Tekken* che si lasciano apprezzare per la cura con la quale sono state realizzate. Per osservare l'andamento della battaglia è possibile ricorrere alle classiche barre d'energia che mostrano quanti sono stati i danni subiti, e quanti quelli inflitti. Da notare che le creature sono immortali, e un avversario sconfitto non scompare definitivamente, ma resta solo temporaneamente fuori gioco (lasciando, però, del tutto indifesi i territori del suo padrone).

■ (In mezzo) Davvero *Black&White* è la cosa più vicina alla poesia per immagini che abbiamo mai visto? (A destra) Tigre contro mucca. Nella vita reale non sarebbe una gran battaglia, ma su Eden è peggio di un incontro di wrestling.

Naturalmente, oltre all'affascinante body-art, il corpo delle bestie più anziane potrà vantare le gloriose cicatrici di tutte le vecchie battaglie.

Anche la musica e gli effetti sonori meritano una menzione speciale. Sapevamo che l'ambizio[sa] colonna sonora di *Black & White* stava venendo confezionata da persone che avevano collaborato in precedenza con soggetti rispondenti al nome di Chris Rea e Cliff Richard, e la cosa ci aveva messo, come dire, pericolosamente sul chi vive. Quando però abbiamo saputo che quelle stesse persone avevano prodotto la parte audio di *Populous 3* e *Dungeon Keeper* ci siamo subito sentiti rassicurati. Come ovvio anche la musica si modifica in funzione del posto nel quale ci troviamo e del nostro atteggiamento morale. Ciascuna colonna sonora non solo è unica, ma si evolve impercettibilmente e costantemente. Inutile aggiungere che, come al solito, la qualità generale è stupefacente.

Le specifiche tecniche minime parlano di un ... MB di RAM. Per potersi godere Eden al meglio, però sarà indispensabile potersi affidare a un PIII ... e un supporto video più recente.

Per promuovere il gioco, l'idea della Lionhead prevede un lancio che comprenda in maniera massiccia il supporto del gioco in rete per il multiplayer e la creazione di un ambiente di gioco globale che prenderà il nome di *Black&White Universe*. All'interno del neonato universo, che dovrebbe vedere la luce entro il quadrimestre seguente all'arrivo del gioco sugli scaffali, i giocatori potranno liberamente importare i loro mondi e le loro creature.

In conclusione, è facile capire la domanda morale del gioco: meglio nero come il demonio o bianco come gli angeli? Noi preferiamo una pallida tonalità di grigio.

Vermi e miele

È passato un sacco di tempo... Il nostro primo contato con *Black & White* risale al ritorno del consueto folle viaggiatore redazionale con notizie sconnesse riguardo ad una telecamera che poteva spostarsi al di sopra delle nuvole e inquadrare particolari della grandezza della testa di un verme appena spuntato dalla classica mela. E sebbene l'aspetto verme-mela sia diventato quasi marginale nella versione finale del gioco, i ragazzi della Lionhead hanno pensato a parecchie altre chicche pur di non farci rimpiangere l'assenza della frutta bacata. Per fortuna!

E' passato molto tempo da quando i primi computer e le prime console entrarono nelle case degli appassionati di videogiochi. Molto software è passato sotto i ponti da allora, e soprattutto, il divertimento elettronico è diventato "qualcosa per grandi"...

I GIOCHI SONO CRESCIUTI

Ma il mondo è pronto ad accoglierli?

I videogiocatori diventano in media più maturi, ma non è chiaro se anche i giochi stiano facendo lo stesso. Gli sviluppatori non sembrano capire fino in fondo le implicazioni di quello che fanno, e il potenziale che hanno.

Chiunque segua il mondo dei videogiochi da qualche tempo non può non essersi accorto di un semplice fatto: i giochi stanno diventando "grandi", economicamente, tecnologicamente e culturalmente.

Questi fatti hanno creato un pubblico desideroso di trovare contenuti più sofisticati e maturi nei giochi, e in grado di apprezzarli. Il problema è che anche dei simboli chiaramente sessuali come Lara Croft o Duke Nukem, non sembrano avere una vita al di fuori dello sparare, del correre e del saltare. Non è ora di ammettere che questi personaggi potrebbero (e dovrebbe esser loro consentito) vivere una vita più completa? Insomma, non sarebbe il caso di smettere di fingere che dormano nei loro vestitini poligonali?

Il dottor Henry Jenkins, responsabile degli studi comparativi sui mass-media all'MIT

Secondo il Dottor Henry Jenkins, responsabile degli studi comparativi sui mass-media al MIT (Massachusset Institute of Tecnology), l'industria dei videogiochi dovrà rapidamente trovare un sistema efficiente per definire quali giochi devono essere proposti ai più giovani, e quali a un pubblico adulto. "È una sfida che tutti i media hanno dovuto affrontare prima o poi," afferma l'esperto di cultura popolare, "e ritengo che i giochi vi si stiano avvicinando in fretta."

Ma non esiste già un sistema di classificazione? E questo sistema funziona o meno? A seconda di chi interroghiamo, otteniamo risposte diverse. Negli Stati Uniti, i produttori di videogiochi si sono organizzati dal 1993 nella Interactive Digital Software Association, una struttura che alla fine ha portato alla nascita della Entertainment Software Rating Board, il gruppo che si occupa di assegnare una classificazione ai videogiochi a seconda del contenuto. Tuttavia, dopo sette anni, il governo statunitense continua a non fidarsi dell'industria dei videogiochi.

Subito dopo la tragedia di Columbine (in cui due ragazzi hanno compiuto un eccidio nella loro scuola), la pressione dell'opinione pubblica ha portato la Federal Trade Commission statunitense (l'organo che controlla i prodotti in commercio) a eseguire una ricerca sulle forme di intrattenimento violento vendute ai minori. Lo studio, pubblicato lo scorso settembre, riporta che su 118 giochi con una classificazione "M" (per adulti) a causa del contenuto violento, ben 83 erano stati pubblicizzati con un occhio anche ai minori. Addirittura, i piani di marketing per 60 di questi giochi includevano espressamente i minori di 17 anni tra il pubblico ideale. Lo studio segnalava, inoltre, che ai minorenni era permesso acquistare giochi di classe "M" nell'85% dei 380 punti-vendita esaminati. Chiaramente, queste cifre suscitano una certa preoccupazione. Eppure, secondo l'IDSA il 97% degli acquirenti di giochi per computer e l'87% di chi compra quelli per console hanno 18 anni o più, e tra i più giovani l'84% ha il permesso dei genitori per l'acquisto.

IL RISPETTO È TUTTO

Chiunque sia a capo di una società di produzione di videogiochi direbbe probabilmente cose simili a quelle che abbiamo sentito da Sam Houser, presidente della Rockstar Games: nel giro di qualche anno, la tecnologia permetterà una più ampia varietà di contenuti. "Questo avrà come risultato la creazione

FARE SOLDI

Nonostante il clima piuttosto tiepido per gli affari – la mancanza di console PS2 ha reso difficile la stagione per molti dei principali produttori – i ricercatori prevedono che i giochi avranno un boom nel giro dei prossimi 5 anni. Secondo una ricerca condotta dalla società statunitense Forrester, il mercato dei giochi crescerà dagli 8 miliardi di dollari del 2000, raggiungendo addirittura i 29 miliardi nel 2005.

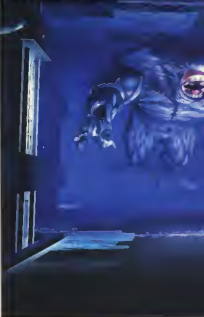
Interplay/Virgin entrerà nel mondo dei giochi dell'orrore quest'anno, con *Run Like Hell*. Secondo il produttore Travis Williams, sarà più veloce e terrificante di quello che abbiamo visto finora.

di qualche gioco spaventosamente violento o pornografico," dice Houser, "dato che la gente cerca sempre di fare soldi con cose intenzionalmente di cattivo gusto".

Comunque, rimane da vedere (perlomeno sul versante console) se i produttori dell'hardware accetteranno questa crescita del contenuto violento e/o pornografico. Chiunque voglia fare un gioco su licenza PlayStation 2, Xbox, Dreamcast e Gamecube deve sottoporlo all'approvazione dei produttori del sistema – e rischia di vederselo cancellato senza possibilità di appello. Il procedimento, comunque, non è a prova di bomba.

La società di produzione di "film per adulti" Vivid Video ha già annunciato i suoi piani per conquistare il mercato delle console basate su DVD – in particolare, creando DVD interattivi in grado di funzionare con il lettore della PlayStation 2. Dato che questa tipologia di prodotti è potenzialmente utilizzabile su qualunque lettore DVD e non usa le tecnologie proprietarie della PS2, Vivid non avrà bisogno di sottoporli all'approvazione di Sony. Il che, incidentalmente, potrebbe essere la ragione per cui Eric Regan, portavoce di Vivid Video, ha dichiarato enfaticamente che "i consumatori che compreranno la PS2 saranno soprattutto maschi tra i 18 e i 35 anni – esattamente il nostro tipo di pubblico".

Lasciando da parte i pornografi, è facile ritenere che la maggior parte dei produttori di videogiochi siano più sintonizzati con Houser. "I giochi dovrebbero creare un contesto nel quale i videogiocatori possano ritrovarsi," dichiara, "alcune di queste ambientazioni, di cui il mondo criminale è un chiaro esempio, richiedono una certa dose di volgarità, violenza e sarcasmo per essere credibili."

Houser parla, e la sua società lavora. Mantenere la coerenza – l'integrità artistica? – di *Grand Theft Auto* è costato un po' di vendite alla Rockstar Games, quando è stata lanciata la versione per PlayStation a cui era stata affibbiata una classificazione "M". Secondo Houser, la versione PSX è stata distribuita in modo approssimativo in molti Paesi – tra cui gli Stati Uniti. "Il gioco parla di criminali," ci spiega Houser. "I criminali a volte dicono parolacce. La volgarità e gli insulti presenti nel gioco erano in quantità inferiore a quella che si trova in un sacco di film e in buona parte delle trasmissioni televisive, ma c'è questa ridicola convinzione che i videogiochi siano dedicati ai bambini, bambini che non guardano mai la televisione né vanno al cinema, insomma, che i videogiochi debbano essere giudicati con un metro diverso."

"SECONDO L'IDSA IL 97% DEGLI ACQUIRENTI DI GIOCHI PER COMPUTER E L'87% DI CHI COMPRA QUELLI PER CONSOLE HANNO 18 ANNI O PIÙ"

Con *Grand Theft Auto 2*, la versione di punta era quella per PSX e la Rockstar Games non voleva avere problemi di distribuzione – il gioco lo meritava, secondo loro. Quindi, in *GTA2* sono state lasciate da parte le parolacce più gratuite, e il gioco ha ricevuto una classificazione "T" (suggerito a maggiori di 14 anni). "Quando l'abbiamo presentato, ci aspettavamo un'altra classificazione M," dice Houser, "ma l'ESRB ci ha detto che il clima era diverso da quando era stato pubblicato l'originale, e che non era il caso di assegnargli una M.

A noi non è sembrato di dover scendere a compromessi in merito al contenuto del gioco – e non l'avremmo comunque fatto. Semplicemente, siamo stati più attenti in fase di design per la versione PSX degli Stati Uniti. Quella per PC era invece diretta a un pubblico più maturo, e gli sviluppatori DMA Design hanno lasciato che contenesse una parte più consistente di umorismo nero, portando il gioco a ricevere la classificazione M."

Sebbene la maggior parte degli sviluppatori abbiano già in mente a chi si rivolgerà il gioco, talvolta succede che un titolo riceva una classificazione che i produttori non si aspettavano. "La M che abbiamo ricevuto mi ha sorpreso," dichiara Nick Bruty, designer di *Giants*.

"Abbiamo creato *Giants* perché fosse divertente per giocatori come noi e, sebbene in alcuni punti sia un po' azzardato, il titolo conserva sempre un tono umoristico – non c'è malizia. Faccio fatica a decidere a che età si dovrebbe giocare a *Giants*, non è il mio lavoro, ma in qualche modo sento che la categoria M sia eccessiva."

Sam Houser, il presidente della Rockstar Games, ha un interesse personale nel far diventare i giochi un passatempo "da grandi".

I GIOCHI SONO GIOCHI

La maggior parte delle persone coinvolte nello sviluppo di videogiochi è comprensibilmente infastidita dall'idea che i videogiochi siano "roba per bambini".

"Apparentemente, il grande pubblico continua a credere che i videogiochi siano un passatempo per ragazzini," dice Travis Williams, un produttore alla Interplay/Virgin. "Non esiste un'idea più sbagliata." A Williams non interessa creare videogiochi per giovanissimi, e non è l'unico. "Man mano che noi creatori di giochi invecchiamo, anche i nostri gusti si fanno più maturi. Semplicemente, ci rivolgiamo a chi ha la nostra età."

Williams è stato uno dei responsabili della paurosa avventura *Sanitarium*, che nonostante la buona fattura non ha avuto molto successo. Attualmente è al lavoro con gli sviluppatori del team Digital Mayhem, con i quali si sta occupando di *Run Like Hell*, un gioco dell'orrore che verrà pubblicato da Interplay/Virgin per PlayStation 2. Williams, però, ammette che non tutti i giochi vengono realizzati con una fascia precisa di pubblico in mente, "c'è stato un momento," dice a proposito di *Run Like Hell*, "in cui abbiamo dovuto arrenderci e ammettere che non puoi avere un vero gioco del terrore se hai paura di spaventare la gente. Io non comprerei mai un gioco così – e certamente non lo voglio fare."

Visto il successo della serie di *Resident Evil* e le sue attrattive per il pubblico più maturo, Williams ha probabilmente ragione a ritenere che i minori non dovrebbero essere il pubblico di riferimento e che "la paura che non fa paura" non farà vendere più copie. "Stiamo creando *Run Like Hell* per le persone che si sono stufate degli zombi," dice. "I nostri mostri sono più veloci e pericolosi, e se siamo riusciti nel nostro intento, il gioco sarà davvero pauroso, tanto che non lo consiglierei a un giocatore giovane."

In effetti, anche guardando qualche schermata è chiaro che *Run Like Hell* non è un gioco pensato per i bambini. Tuttavia, partendo dal presupposto che il grande pubblico spesso ritiene i videogiochi qualcosa di simile a un giocattolo infantile, alcuni titoli non sono così espliciti nei loro intenti. Un esempio per tutti *Conker's Bad Fur Day*. I personaggi del gioco hanno un aspetto "per famiglie", un po' come quelli dei cartoni Disney o dei giochi del mondo di *Mario*. Eppure, il gioco contiene potenti suggestioni sessuali, volgarità e un notevole livello di violenza. Conker, lo scoiattolo protagonista, arriva addirittura a bere birra e orinare sui nemici.

Naturalmente, proprio questa contraddizione è la

SULLA RETE

Secondo la ricerca Forrester i giochi online sono attualmente presenti in circa 13.5 milioni di case americane, ma potrebbero raggiungerne circa 50 milioni entro il 2005.

GIOCHIAMO... A SCARICA BARILE!

Man mano che il mercato dei videogiochi attira un pubblico più vasto, naturalmente richiama anche sempre più critiche. Purtroppo, i fatti di cronaca come il massacro di Columbine non aiutano.

"Non credo ci siano dubbi sul fatto che i videogiochi siano diventati una sorta di capro espiatorio dopo i fatti di Columbine," sostiene Henry Jenkins. "Credo che il pubblico abbia iniziato anche ad avere timore dei media digitali in generale. I computer non erano una parte importante della formazione di chi ha una certa età oggi, ma lo sono certamente nell'educazione dei loro figli." Secondo Jenkins, ciò induce una terribile ansietà, perché i genitori spesso non sanno cosa sperimentano i loro figli quando hanno a che fare con un media digitale.

In particolare, Jenkins sottolinea come, la settimana dopo la sparatoria alla Columbine University, il "Washington Post" ha condotto un sondaggio a proposito delle presunte cause principali del massacro. La maggior parte (82%) delle risposte indicavano Internet come ragione primaria, mentre la facile reperibilità delle armi veniva considerata rilevante da meno del 60% degli intervistati – cosa che suggerisce che gli Americani avessero più paura del fatto che i loro figli potessero procurarsi un collegamento Internet piuttosto che, per esempio, un fucile d'assalto. Non c'è bisogno di un professore del MIT per notare che c'è qualcosa di sbagliato in queste premesse, ma è proprio il professor Jenkins che ci suggerisce quale possa essere la spiegazione. "I dominatori dei media," dice Jenkins, "gente come David Grossman o Joseph Lieberman [quest'ultimo appartenente allo staff di Al Gore ed entrambi noti per le frequenti dichiarazioni contro i videogiochi, NdR], hanno avuto molto più successo nella mobilitazione dell'opinione pubblica. Hanno sfruttato le paure del pubblico nate dopo il massacro di Columbine.

Il risultato è che sono stati molto più ascoltati dei gruppi che promuovono la restrizione sul porto d'armi. Sebbene l'industria dei videogiochi sia stata piuttosto bastonata dai mass media, secondo Jenkins non ha subito le peggiori conseguenze del mutamento di opinione pubblica dopo Columbine.

"A livello familiare e scolastico, i ragazzi americani hanno subito gli effetti della sparatoria," sostiene. "I genitori hanno iniziato a essere preoccupati per il fatto che i propri figli utilizzavano Internet o giocavano con videogames. Gli insegnanti hanno cominciato a punire e a proporre terapie psichiatriche per i ragazzi che continuavano ad avere passione per i media digitali. L'industria dei videogiochi può essere stata umiliata – ma sono i giovani che hanno dovuto subire le vere conseguenze, e sono loro che ne pagheranno il prezzo, a lungo termine". Comunque, alcuni videogiocatori non si sono lasciati intimorire e hanno difeso il loro interesse per i giochi. Un caso in particolare è stato citato in un articolo di "Rolling Stone" del novembre '99. Un ragazzo del New Jersey, Joe Stavitsky, ha risposto a un articolo del popolare rotocalco "Harper's", nel quale venivano attaccati i videogiochi. "Posso dire che nessuno di noi gioca per imparare come (o perché) sparare alla gente," scriveva Stavitsky. "Per noi, i videogiochi non portano alla violenza, ma la prevengono. Vediamo i giochi come un modo perfettamente sicuro per scaricare la rabbia provocata dagli abusi costanti a cui siamo sottoposti". L'articolo di "Rolling Stone", inoltre, riusciva splendidamente a trovare le falle nelle ricerche utilizzate per "correlare" la violenza reale a quella simulata.

"GLI INSEGNANTI HANNO INIZIATO A PUNIRE E PROPORRE TERAPIE PSICHIATRICHE PER I RAGAZZI APPASSIONATI DI MEDIA DIGITALI"

base dell'umorismo – come in una vecchia gag dei Muppets. Nello sketch, la parodia di un trailer di "Rambo", dei coniglietti estraevano dei fucili d'assalto, indossavano i bandana e iniziavano a sparare a destra e a manca – con la didascalia "Fuffi ha imparato ad ammazzare!" Comunque, in un momento in cui l'opinione pubblica sembra convinta che i videogiochi siano in qualche modo moralmente nocivi, un prodotto del genere potrebbe non avere vita facile.

"Dobbiamo accettare il fatto che buona parte dei nostri governanti e opinionisti sono privi di senso dell'umorismo," suggerisce Henry Jenkins. "Non riconoscono le esagerazioni, non riconoscono l'ironia, non riconoscono l'umorismo nero quando lo vedono. Ritengo che sia parte del problema: nelle stanze del potere si prende tutto alla lettera. Detto questo, è comunque pericoloso continuare a creare prodotti dall'aspetto 'carino' e infantile, ma con contenuti per un pubblico maturo." Ad ogni modo, l'uscita di *Conker* è prevista in tempi relativamente brevi, e Nintendo sembra appoggiarlo senza dubbi, il che ci riporta al nostro dubbio iniziale. C'è un modo per cui l'industria può assicurarsi che i genitori sappiano quello che stanno comprando, ed esiste un sistema per variare l'importanza delle classificazione ESRB? Mentre molti degli interessati, come Nick Bruty, ritengono che "le categorie T e M sono troppo ampie," altrettanti si rendono conto delle necessità politiche e – almeno in pubblico – lavorano per dare una mano all'ESRB. Inoltre, è ancora più importante sottolineare come tutti siano d'accordo sul fatto che, una volta che un titolo ha ricevuto una classificazione dall'ESRB, la responsabilità dei produttori del gioco dovrebbe esaurirsi. "Non saprei dire quanti acquirenti considerino le classificazioni quando devono decidere che gioco comprare," dice Williams. "So che alcuni genitori acquistano giochi senza neanche sapere come sono. Non penso che sia colpa nostra – abbiamo un sistema per classificare i giochi, e se i genitori non lo seguono la responsabilità è loro."

Le prime schermate sembrano suggerire che *Silent Hill II* sarà tutt'altro che tranquillizzante.

Un nemico in fiamme – e chissà cosa facciamo per spegnere il fuoco...

ISTRUIRE LE MASSE

Dal momento in cui è nata, l'ESRB ha classificato più di 7000 giochi, ma non è stata altrettanto fortunata nella creazione di una coscienza comune a proposito delle sue valutazioni. Secondo lo studio già citato della Federal Trade Commission, il 61% dei genitori erano a conoscenza dell'esistenza di un sistema di classificazione dei videogiochi in base ai contenuti, ma solo il 37% sapeva cosa volessero dire le varie etichette.

L'ESRB è intenzionata a cambiare questo stato di cose con una campagna informativa iniziata nello scorso periodo natalizio, il periodo in cui viene venduto anche il 50% del totale dei videogiochi. La campagna include inserzioni pubblicitarie su riviste specializzate e spot televisivi con protagonista Tiger Woods, una importante icona per la gioventù americana. Anche le principali catene di grandi magazzini statunitensi hanno aderito alla campagna.

Toys 'R' Us, K Mart, Target e Wal-Mart hanno diffuso delle note ai cassieri, nelle quali viene segnalato che i giochi con etichetta "M" non dovrebbero essere venduti ai minorenni. Altre catene commerciali a diffusione nazionale esporranno invece materiale prodotto dall'ESRB come volantini, poster e depliant informativi in tutti i loro negozi.

"I nostri dipendenti seguono corsi molto approfonditi," spiega Jeffrey Griffiths, vice presidente anziano di Electronics Boutique, una delle principali aziende nella vendita al dettaglio, "con lezioni e seminari settimanali a proposito delle classificazioni dei

"DOBBIAMO ACCETTARE IL FATTO CHE BUONA PARTE DEI NOSTRI GOVERNANTI E OPINIONISTI SONO PRIVI DI SENSO DELL'UMORISMO"

giochi e di come educare i consumatori sull'argomento. Tuttavia, è importante rendersi conto che le classificazioni non sono una legge, ma una semplice guida. Se ci rifiutiamo di vendere a qualcuno, potrebbero esserci delle conseguenze legali. Non è come l'acquisto di armi e tabacco da parte di minori, per cui esiste una legge precisa. Dobbiamo stare attenti a non infrangere il diritto di chiunque a comprare i giochi che desidera." Per quanto sia piuttosto dubbio il fatto che il rifiuto di vendere un gioco "per pubblico adulto" a un minore possa avere ripercussioni legali, negli Stati Uniti sono comunque state vinte cause anche più sballate. Una politica aziendale flessibile nasce dai possibili effetti negativi sull'immagine pubblica dell'azienda. Se i consumatori dovessero iniziare a ritenere che una particolare catena "non serve i bambini", potrebbe essere un disastro finanziario. Ciò nonostante, Griffiths sottolinea che il personale di EB fa di tutto per assicurarsi che un gioco finisca nelle mani giuste. Se un bambino desidera acquistare un gioco targato "M", il venditore gli fa notare la classificazione e, nel caso sia accompagnato dai genitori, ne spiega a questi ultimi il significato. Una volta che sono stati compiuti questi passi, se il bambino continua a voler comprare il gioco, la politica aziendale è "fate secondo coscienza".

"Nessuno è perfetto, ma io sono soddisfatto dalla professionalità raggiunta dai nostri dipendenti in merito alle classificazioni," continua Griffiths. "È certamente più alta di quella che si può trovare in una catena non specializzata, nella quale i venditori difficilmente hanno la stessa familiarità con i videogiochi che hanno i nostri commessi." In conclusione, Griffiths ritiene che i rivenditori possano essere considerati responsabili solo di istruire il personale, così che possa aiutare i genitori a decidere nel modo migliore. Le sue opinioni, dunque, ricalcano quelle di Travis Williams: spetta ai genitori decidere cosa sia appropriato e cosa non lo sia.

LE CLASSIFICAZIONI SERVONO?

Nel 1993 molti giocatori americani ritenevano che il Senato facesse troppo baccano in merito alla violenza sopra le righe e quasi paradossale di un gioco come *Mortal Kombat*. Oggi, però, è difficile sostenere la stessa teoria, visti i progressi tecnologici e il conseguente aumento del realismo nei giochi.

Viene subito in mente *Soldier Of Fortune*, una ricostruzione estremamente efficace della violenza nel mondo reale – tanto efficace che anche i giocatori più smaliziati non possono evitare un momento di perplessità di fronte ad alcune scene.

Non sarebbe il caso che le classificazioni informassero i consumatori della presenza di contenuti di questo tipo? O forse basterebbe che le classificazioni attuali venissero applicate più rigidamente? "Sono punti di vista molto diversi tra loro," dice Henry Jenkins. "Ritengo che le classificazioni abbiano due scopi potenziali. Da una parte devono informare gli acquirenti e i genitori sul tipo di contenuto che devono aspettarsi. Dall'altra, devono regolare l'accessibilità del contenuto stesso". Jenkins sostiene che le classificazioni che riguardano i giochi sono più dettagliate di quelle dell'industria cinematografica, ma che potrebbero offrire più informazioni a chi desidera fare un acquisto oculato. Per spiegare la sua posizione, fa un paragone con i film.

"Nei panni di un genitore," sostiene, "non mi preoccupo affatto se mio figlio vede delle scene di nudo. Il corpo umano non mi crea problemi, e le mie regole morali a proposito della nudità non sono così rigide. Invece, sono profondamente infastidito da razzismo e sessismo. Eppure, il codice cinematografico attuale potrebbe vietare ai minori un film perché contiene un nudo maschile evidente, mentre un film 'per tutti' potrebbe comodamente essere carico di stereotipi razziali". Dal punto di vista di Jenkins, un sistema di classificazione così generico non può essere adeguato a dare una risposta a tutte le perplessità di un genitore. Tuttavia, essendo un sostenitore delle libertà civili, è anche preoccupato a proposito del come si potrebbe applicare un sistema simile.

"Quello che non ci serve proprio," dichiara, "è un sistema uniforme di norme morali, imposte su tutti i consumatori. Applicando rigidamente il codice [cinematografico] attuale, decidiamo, in sostanza, che la nudità è un problema per tutti i bambini, mentre il razzismo non è così importante."

Sempre secondo Jenkins, l'altro difetto di tutti i sistemi di classificazione attuali è che sono esclusivamente negativi. Ci dicono se un prodotto ha delle caratteristiche potenzialmente discutibili, ma non se contiene elementi positivi. Un gioco che potrebbe essere educativo non viene valorizzato, perché le sue caratteristiche non sono elencate. "In più," insiste, "i giochi che ricevono la classificazione "E" per i bambini, possono essere banali, ripetitivi e stupidi – senza venire penalizzati in alcun modo. Tutto va 'bene', per i bambini".

Se l'ESRB modificasse il suo sistema in modo da includere sia le caratteristiche negative che quelle positive, i genitori avrebbero meno difficoltà a trovare giochi che soddisfino le loro esigenze e quelle dei figli. Proviamo a immaginarci la confezione di *Sid Meier's Gettysburg*: "Attenzione: questo gioco contiene forti elementi storici." O, come suggerisce scherzosamente Jenkins, "Pericolo! *Sim City* potrebbe insegnare a vostro figlio l'urbanistica."

Ma la parte più ironica del tutto, come sottolinea Jenkins, riguarda proprio quei membri del Congresso americano che vorrebbero vedere una legge a proposito dei giochi.

"La stessa gente che promuove un sistema universale di classificazione dei videogiochi spesso non crede che sia possibile avere una norma che valga per tutta l'America a proposito dell'insegnamento della matematica nelle scuole, perché viene percepito come argomento di interesse locale, e proprio le amministrazioni locali sono tenute a decidere in materia," dice Jenkins. "Se non siamo in grado di avere uno standard nazionale a proposito della matematica, come possiamo metterci a discutere realisticamente di cultura?"

DUKE E LARA FINALMENTE ASSIEME?

Ci piace pensare che questi due farebbero una grande coppia, una specie di versione digitale di Humphrey Bogart e Lauren Bacall. Fino a qualche tempo fa, la cosa non era del tutto impossibile. Eidos, proprietaria del marchio *Tomb Raider* nonché "famiglia" di Lara Croft, sembrava in procinto di essere acquistata da Infogrames, che invece controllava i diritti di *Duke Nukem*. Purtroppo, il matrimonio non doveva farsi. Infogrames e Eidos non sono riusciti ad accordarsi su un prezzo, e ai primi di dicembre Infogrames ha venduto i diritti di *Duke Nukem Forever* a Gathering of Developers. Beh... si può sempre sognare, no? E chissà, vista la continua evoluzione dell'industria dei videogiochi, magari un giorno la coppia arriverà sui nostri schermi – pardon, monitor.

Soldier Of Fortune ha definito un nuovo livello di realismo – e di violenza.

Attenzione: *Sim City* potrebbe causare un interesse per l'urbanistica!

ENERGIA POTENZIALE

Visto come gli sviluppatori e le case produttrici devono continuare a darsi da fare con le nuove tecnologie, con le sfide offerte da Internet e con la differenziazione delle piattaforme, non è difficile capire perché non siano abituati a pensare in termini di espansione del loro mercato. Con tutta probabilità, man mano che il tempo passa, la regola diventerà: chi non riesce a rendere più soddisfacente il gioco per gli appassionati, vedrà scomparire la propria azienda.

Forse questa è la ragione per cui Electronic Arts ha deciso di assumere Jenkins affinché tenesse un seminario ai più importanti creativi dell'azienda, in particolare a proposito di come dovranno essere create le storie e i personaggi della prossima generazione di giochi. La chiave del successo sembra consistere nel dare ai giocatori più fedeli quello che vogliono e non deluderli. Sam Houser ritiene che la Rockstar Games sia riuscita a conquistare molto pubblico tra i maggiorenni, grazie a *Grand Theft Auto*. "Vogliono giocare negli ambienti e nelle situazioni che vedono in altre forme di intrattenimento," spiega Houser, "piuttosto che negli ambienti più tradizionali, come le adorabili allucinazioni lisergiche giapponesi, o le terre con elfi e goblin alla Tolkien. Comunque, non bastano uno stile aggressivo e qualche parolaccia per compensare una mancanza di giocabilità. Se un gioco è brutto, la gente se ne accorge anche quando ha una bella colonna sonora o un argomento controverso."

Durante il periodo natalizio, i videogiochi sono stati sulle copertine di molte riviste anche non specialistiche. Le nuove tecnologie e il potenziale offerto dai giochi online, in particolare, stanno finalmente catturando l'attenzione dei mass media "generalisti" – e in maniera positiva, una volta tanto.

"Penso che in questo momento l'industria dei videogiochi debba finalmente scendere a patti con quello che i giochi rappresentano," dice Jenkins, "e cosa potrebbero rappresentare. Insomma, tutte le innovazioni tecnologiche attuali stanno aprendo dei nuovi orizzonti, e c'è spazio per grandi cambiamenti."

Come i film, i libri e la musica, i videogiochi hanno il potenziale per riflettere tutta la gamma dell'esperienza umana – e questo include violenza, sessualità e tutte le problematiche che tali argomenti implicano. In questo momento, i videogiochi stanno ancora muovendo i primi passi per quanto riguarda le trame che raccontano, e non ci aspettiamo che raggiungano un livello di raffinatezza molto superiore ancora per qualche tempo.

Ad essere onesti, però, anche la televisione e i film spesso trattano questi argomenti in modo quantomeno adolescenziale.

Jenkins è ottimistico, comunque. "Penso che le risorse dell'industria dei videogiochi, in termini di intelligenza e creatività, siano assolutamente enormi, e credo che si stia solo aspettando il momento giusto per andare più a fondo nell'uso di questo mezzo di comunicazione. Credo che, se questo settore riuscirà a raggiungere la piena maturità, potrà finalmente svelare il vero potenziale dei videogiochi, nel corso del prossimo decennio."

Professor Jenkins, noi speriamo davvero che non ci voglia così tanto...

DUKE NUKEM PER PS2

È già da un po' che sappiamo che il Duca sarebbe giunto sulla PS2, ma la nostra spia alla Rockstar Games ha rivelato qualcosa di più. Il gioco, che sta venendo sviluppato dalla N-Space, dovrebbe essere in terza persona e ambientato in qualche forma di universo alternativo, nel periodo della Seconda Guerra Mondiale, pare inoltre che saranno incluse armi futuristiche e stravaganti nonché giganteschi lucertoloni. A parte il fatto che il titolo supporterà il controller analogico, la nostra spia non è riuscita a darci altre informazioni – però ci ha regalato questo logo, nel quale vediamo un po' di personaggi del gioco.

THREE KINGDOMS FATE OF TH

I carri con le provviste sono fondamentali per l'efficienza del nostro esercito. Dovranno essere protetti ad ogni costo.

E DRAGON

Tre antichi regni dell'estremo oriente che rivoluzioneranno il modo di concepire la strategia in tempo reale.

IL folklore cinese descrive il periodo dei Tre Regni come uno dei più violenti e movimentati della storia della nazione. Quando il declino della dinastia Han causò un grande vuoto di potere e tre eroi decisero di contendersi il trono, fu presto chiaro che il conflitto sarebbe stato risolto con spade e armature, piuttosto che con un pacifico dibattito politico. Quindi gli Overmax Studios non soltanto hanno scelto un'ambientazione originale e ricca di spunti per il loro nuovo gioco, ma hanno anche azzeccato un periodo storico fra i più violenti e sanguinosi.

Gli amanti della strategia in tempo reale, stanchi di titoli futuristici, saranno felici di accogliere questo tassello di storia orientale: abbiamo visto *Age Of Empires* e *Shogun* conquistare il ruolo di dominatori del genere, per cui siamo curiosi di scoprire se *Fate Of The Dragon* riuscirà a portare il genere degli strategici storicamente accurati a un livello mai visto prima.

A dire il vero, ci si accorge presto che *FOTD* non è realistico al 100%. Certo, i tre condottieri, gli oltre 300 generali, gli edifici e le risorse rispecchiano il periodo, ma l'inclusione dell'elemento magico è decisamente una licenza artistica, una piacevole forzatura delle limitazioni che la verosimiglianza avrebbe imposto.

Prima di esaminare a fondo i gioco, è opportuno dedicarci a un breve ripasso storico per comprenderne il contesto. La dinastia Han segnò un periodo di grande prosperità e di sviluppi nella società cinese: l'invenzione della carta, della bussola magnetica e del sismografo ne sono alcuni esempi. Purtroppo, la corruzione diffusa e l'inefficienza portarono a una rivolta da parte dei contadini, che fecero leva sullo scontento popolare. La repressione di questi disordini indebolì la dinastia, e ne accelerò la caduta. È in questo quadro che i Tre Regni iniziarono a prendere forma, sotto la guida di Cao Cao, Liu Bei e Sun Quan.

Ispirato al famoso libro "Romanzo dei Tre Regni" (forse il più letto dopo la Bibbia), il gioco è ambientato nei cento anni che seguono al declino della dinastia Han e all'ascesa dei tre eroi. Il periodo in questione è celebre non solo per gli spargimenti di sangue, ma anche per le raffinatezze della strategia militare che vennero applicate.

Come è stato realizzato tutto questo nel gioco? Non è certo sorprendente scoprire che la grafica e

...unità e gli edifici ...ravigliosamente dettagliati ...tribuiscono all'impatto del ...co.

ASSEDIO!

Non basta raggruppare un esercito assortito a caso, nemmeno per catturare le città poco difese. Ecco un piccolo esempio di attacco alle mura di un agglomerato urbano...

Vediamo cosa può fare il nostro gruppetto di uomini. Oh, ecco un cavallo! Prendiamolo!

L'equazione è molto semplice: arciere + cavallo = arciere a cavallo. Fatto questo, possiamo proseguire.

L'edificio rappresenta una città. Cosa stiamo aspettando? Entriamo e conquistiamola!

Eccoci alla porta principale, che sembra scarsamente difesa. Forse fra poco potremo saccheggiare...

Abbiamo sbagliato le nostre previsioni... Meglio provarci più seriamente la prossima volta.

lo stile ricordano da vicino quelli di *Age Of Empires II*, specialmente alla luce della popolarità del titolo Microsoft. Come regole e sensazione globale, *FOTD* è un comunissimo gioco di strategia in tempo reale: quello che lo rende meno ordinario

"ELIMINA IL PROBLEMA DELLA FIUMANA DI UNITÀ ACCUMULATE E LANCIATE ALL'ATTACCO TUTTE INSIEME"

l'abbondanza di novità interessanti, che lo mantengono costantemente fresco ed emozionante.

Per esempio, ogni battaglia si svolge su diverse mappe, invece che su una sola. Quella del territorio principale contiene le informazioni standard, compresa l'ubicazione di tutte le città. Su questa mappa i centri abitati sono segnalati con piccoli edifici quadrati, dotati di ingressi su ogni lato. Muovere un'unità attraverso un'entrata comporta il passaggio a un livello separato della città, molto più dettagliato e capace di rappresentare tutti i palazzi e le strutture del centro abitato. Attacchi continui possono distruggere la porta di ingresso a una città e consentire agli eserciti del giocatore di entrare, ma oltre che le tradizionali catapulte e gli arcieri saremo in grado di utilizzare anche il Malefic Kite, per "sparare" le nostre unità al di là delle mura, oppure impiegheremo scale di legno per superarle.

Il fatto che ogni città abbia le sue difese automatiche è un grande vantaggio per chi gioca: innanzitutto non dovremo perdere tempo a costruirle (una causa di grande fastidio, specialmente nelle partite multigiocatore), e poi sarà possibile adottare vere tattiche di assedio, per la prima volta in uno strategico in tempo reale. Riuscire a saccheggiare una capitale ben difesa comporta molta pianificazione e perseveranza, ma alla fine risulta estremamente gratificante.

Anche un altro degli elementi unici di *FOTD* richiede doti organizzative. Le truppe stazionate al di fuori delle città tendono a indebolirsi finché non vengono rifornite di cibo: è possibile accompagnare i propri eserciti con carri di supporto per evitare il problema, ma lo svantaggio è che in questo modo le armate si muovono lentamente. Di conseguenza, conviene far rimettere in sesto le unità che stanno morendo di fame per mezzo di un accampamento temporaneo, mentre altre milizie più fresche si possono dedicare a procurare e distribuire le provviste. Può sembrare una scocciatura, ma aggiunge spessore al gioco ed elimina il problema tristemente famoso della fiumana di unità accumulate e lanciate all'attacco, tipico dei titoli di questo genere.

Una caratteristica chiave del gioco è che fanti e cavalieri non sono visti come unità separate. Un soldato appiedato che si impossessa di un cavallo diventa immediatamente, e a tutti gli effetti, un'unità di cavalleria. Allo stesso modo, quando questa viene uccisa (o quando smonta da cavallo) il quadrupede torna a essere disponibile. Le cavalcature possono essere allevate nelle città o rubate al nemico, e vengono anche utilizzate per trasportare grandi quantità di materiale. Già *Battle Realms* ha promesso qualcosa di simile, ma quasi di sicuro *FOTD* arriverà molto prima.

Preparare trappole e imboscate è utilissimo quando ci si trova nei boschi.

LE PROVVISTE

E' fondamentale ricordarsi di fornire ai nostri eserciti adeguate provviste. Potremo decidere di utilizzare i civili, magari dotandoli di cavalli per far sì che le provviste arrivino più velocemente!

Prendere un ponte al momento giusto può significare la vittoria totale o la sconfitta più triste...

"IL PERIODO STORICO È CELEBRE PER LE RAFFINATEZZE DELLA STRATEGIA MILITARE"

Di tutte le idee fantasiose che il gioco sembra avere, la migliore è forse l'introduzione di elementi di gioco di ruolo, per mezzo dei 300 generali che si possono ingaggiare al nostro servizio. Ognuno di essi parte con poche abilità (la capacità di tendere trappole, per esempio) e ne guadagna di nuove man mano che accumula punti esperienza. Alcuni di questi condottieri possono lanciare incantesimi, come l'assorbimento della forza vitale del nemico, la rivelazione totale della mappa e la guarigione. Questo aspetto da GDR è particolarmente evidente durante le missioni più lunghe della campagna, che per essere risolte si affidano a determinati generali e alle loro abilità.

Le novità di *FOTD* però non si riducono all'aspetto militare, estendendosi anche ai fattori gestionali da considerare: morale, reputazione, politica interna, diplomazia, disastri, sacrifici, scienza e commerci. I civili possono essere addestrati e reclutati in caso di bisogno, o utilizzati per ottenere bonus. Se un cittadino trova una testa di Buddha e poi la statua alla quale essa appartiene, si ricevono bonus di vario genere: cavalli, altri lavoratori... Decisamente un modo più intrigante delle assurde casse di *C&C*.

Ogni tanto, il nostro regno subirà qualche catastrofe naturale: potremo decidere se usare i nostri preziosi fondi per alleviare le sofferenze della popolazione, oppure effettuare dei sacrifici agli dei per rappacificarli. È bene ricordare, anzi, che un po' di cerimonie votive periodiche possono effettivamente ridurre la probabilità di simili disastri!

Per il resto è normale aspettarsi la solita routine di raccolta risorse e costruzione di edifici ed unità, con tanto di avanzamenti tecnologici. L'oro è la risorsa più ambita e può essere accumulato tassando il popolo, ma senza esagerare per non rallentare la crescita demografica. Per quanto riguarda i commerci, invece, faremo bene a costruire un mercato dove i venditori, una volta al mese, porteranno le loro merci (i giocatori più spregiudicati saranno felici di sapere che si possono uccidere i mercanti e rubare le loro ricchezze!). Nel complesso tutti questi elementi ci fanno pensare a una versione più accessibile di *Civ II* incrociata con un insolito strategico in tempo reale. Tutte queste idee sembrano rendere *FOTD* una boccata di aria fresca nel genere. La prova di GMC non si farà attendere.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Finalmente un nuovo sfidante al podio della miglior simulazione di F1. È forse finito il regno di *GP3*?

(Sopra) Le impostazioni sono semplici e dettagliate. (A sinistra) Monaco come al solito è graficamente il circuito più spettacolare.

ISTANTANEA SU: *F1 RACING CHAMPIONSHIP*

Casa: Ubisoft

Sviluppatore: Video System/Ubisoft

Genere: Simulazione di Guida

Requisiti di sistema: P2 300, 64 MB RAM, Scheda Video con 8 MB di RAM

Internet: www.ubisoft.it

Data di uscita: Aprile

Perché aspettarlo: È graficamente impressionante e molto completo sotto il profilo della simulazione. Forse ci troviamo davanti a un gioco che può competere ad armi pari con il blasonato *GP3*, il che è abbastanza per rendere il titolo molto interessante

BASATO sulla stagione automobilistica del '99, questo nuovo titolo della Ubisoft si propone per l'ambizioso traguardo di simulazione definitiva su PC.

A tale scopo, taglia definitivamente i ponti con il vecchio *Monaco GP Racing Simulation*, sfoggiando un sistema grafico riscritto ex novo e un'interfaccia completamente diversa.

Il gioco è stato concepito per sfruttare a fondo le potenzialità dei computer di nuova generazione, come si può notare dalla prima schermata delle opzioni grafiche. Le possibilità di configurazione annoverano vari driver video, compresi quelli che supportano l'accelerazione Transform & Lighting, caratteristica che ha reso famose schede come le GeForce e le Radeon. Le possibilità per regolare il livello di dettaglio sono davvero parecchie, più numerose persino di quelle presenti solitamente negli sparatutto in prima persona, ma è bene spendere qualche minuto facendo attenzione a questi particolari, in modo da ottimizzare il gioco per il proprio computer. Nella versione da noi provata, mettendo tutti i parametri al massimo, il gioco si è dimostrato meraviglioso e in grado di "bruciare in partenza" i simulatori di guida visti finora. Mancano ancora alcune rifiniture perché *F1 Racing Championship* possa essere goduto al massimo su computer ben "carrozzati", ma la stoffa del fuoriclasse è lampante. I riflessi ambientali sulle scocche delle monoposto sono realistici e calcolati in tempo reale, tanto che durante gli incidenti più spettacolari è possibile notare le vetture rispecchiarsi nella carrozzeria della nostra automobile mentre volano in aria. Altre piccole chicche si riscontrano osservando con attenzione le ruote, che oltre a girare in maniera estremamente verosimile, si sporcano come ci aspetteremmo di vedere nel mondo reale, facendo saltare in aria detriti visibili anche negli specchietti retrovisori.

"GRAFICAMENTE, *F1 RACING CHAMPIONSHIP* BATTE TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO VISTO"

Sotto il profilo sonoro, *F1 Racing*

Gli spettatori sulle tribune sono i migliori mai visti in un gioco di Formula 1.

UN'AGGIUNTA IMPORTANTE

Uno dei (pochi) limiti dell'ottimo *GP3* si concretizzava nella gestione della bandiera nera: tagliando una chicane o commettendo qualche altra scorrettezza di una certa entità, invece di essere costretti a fare una sosta di 10 secondi ai box, venivamo rallentati "artificialmente" lungo il circuito. Inutile sottolineare come una scelta simile rappresentasse una carenza imperdonabile in termini di realismo, considerando che il gioco di Crammond puntava proprio su questo aspetto. Fortunatamente, in *F1 Racing Championship* non avremo problemi simili, e se a Monza decideremo di tagliare la prima variante, saremo poi costretti a fermarci e rispettare la penalità, pena l'espulsione dalla gara.

UNA TRADIZIONE CHE SI PERPETUA

Come abbiamo già anticipato, questa non è la prima volta che Ubisoft si avvicina al mondo delle simulazioni di Formula 1, anzi, possiamo definire *F1 Racing Championship* come l'ultimo capitolo di una trilogia iniziata nel 1997 con *F1 Racing Simulation*. Quest'ultimo si affermò come un buon titolo, pur non riuscendo a contrastare *GP2* di Crammond in maniera significativa. Successivamente, venne pubblicato *Monaco GP Racing Simulation 2* che, pur essendo privo della licenza ufficiale FIA, poteva contare su un buon sistema grafico e sull'opzione per correre con vetture degli anni '50. In questo caso, la simulazione diventava complessissima, riproducendo nei dettagli le particolarità dei primi bolidi da Formula 1.

Championship potrà avvalersi, come ormai consuetudine, dell'audio posizionale, sfruttando in questo caso le estensioni EAX introdotte con le Soundblaster Live, ma supportate anche da schede di diversi produttori.

Completamente nuovo, invece, il commento della gara, che nella versione italiana è stato affidato al famoso Mario Poltronieri, per anni voce "ufficiale" delle telecronache di Formula 1.

Muovendoci sul piano della giocabilità, lo standard di *F1 Racing Championship* rimane molto elevato. I fan più accaniti della simulazione di guida troveranno pane per i loro denti, inoltrandosi fra menu e sottomenu che permettono di accedere ai parametri più reconditi di una macchina, mentre i giocatori meno esigenti si potranno divertire selezionando un livello di difficoltà più accessibile.

Una volta al comando della monoposto, la vettura risponde in maniera molto realistica alle sollecitazioni, sobbalzando nei tratti dei circuiti non proprio piatti e derapando non appena le ruote toccano lo sporco; i tracciati sono ben realizzati e comprendono sponsor, striscioni e tutto ciò che solitamente vediamo in televisione durante il campionato.

L'impressione generale è quindi molto soddisfacente, anche se evidentemente l'intelligenza artificiale richiede ulteriore applicazione da parte dei creativi. Al momento, infatti, gli avversari seguono la loro linea, scontrandosi inevitabilmente, finendo in testacoda e tamponandoci senza pietà quando anticipiamo la frenata in prossimità di una curva. La partenza, poi, è davvero difficile: sappiamo bene come in una gara i rischi di incidente al momento dello spegnimento dei semafori siano elevati, ma in questa fase di sviluppo la simulazione della Ubisoft rende la cosa quasi inevitabile. Si tratta comunque di imperfezioni che quasi certamente verranno corrette nella versione definitiva del gioco.

Insomma, *F1 Racing Championship* si presenta in maniera molto convincente, e con qualche correzione qua e là potrebbe davvero dare del filo da torcere all'inossidabile (per ora) *GP3*.

DESPERADOS WANTED: DEAD OR ALIVE

Cowboy, banditi, treni assaltati, taglie, polvere da sparo e dinamite. Cos'altro potremmo desiderare per sentirci in un film western? Le musiche di Ennio Morricone?

Non sentiremo dire battutacce da questi messicani...

Ci aspettiamo che da un momento all'altro appaiano John Wayne e Clint Eastwood...

ISTANTANEA SU: DESPERADOS WANTED: DEAD OR ALIVE

Casa: Infogrames

Sviluppatore: Spellbound

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: P233, 32MB, scheda acceleratrice non necessaria.

Internet: www.desperados-game.com

Nei negozi: marzo 2001

Perché aspettarlo: Un'ambientazione credibile e ben curata, una storia che non ha nulla da invidiare ai grandi film western.

ALZI la mano chi non ha mai visto un film western. Probabilmente ben pochi potranno rispondere negativamente. Il selvaggio west da decenni ispira il mondo del cinema, seppur con successi altalenanti, e, in maniera minore, anche l'universo dei videogiochi.

Desperados è quella che si potrebbe definire una classica storia western e la sua trama sembra essere l'incrocio fra "I magnifici sette", "Il buono, il brutto e il cattivo" e un episodio della serie "Bonanza". Il cacciatore di taglie John Cooper viene assunto da una potente compagnia ferroviaria per porre un freno agli assalti ai convogli. Dopo aver riunito i propri vecchi compagni, partirà alla carica per fermare i banditi, ma scoprirà ben presto che la situazione è molto più complicata di quanto pensasse, finendo nella lista dei maggiori ricercati del Nuovo Messico e della Louisiana. Il gioco si dovrebbe sviluppare lungo 6 tutorial e 25 azioni di lunghezza variabile, ognuna delle quali introdotta da una sequenza animata che indica lo scopo della missione e il tipo di strategia che dovremo adottare per portarla a termine. Spesso, sarà uno dei membri del nostro gruppo o un personaggio non giocante a proporre il piano e starà a noi elaborare nel dettaglio la tattica: difficilmente avremo la meglio sui nostri numerosi avversari contando esclusivamente sulle pistole (troppo rumore e poche munizioni), e sarà quindi indispensabile combinare le differenti abilità dei sei membri del gruppo che riuniremo nel corso delle missioni. Per fare un esempio, in una delle missioni provate abbiamo sfruttato lo charme di un personaggio femminile per allontanare dei furfanti discretamente dalla residenza che sorvegliavano, accecarli con la luce riflessa da uno specchietto e infine stordirli con un gancio alla mascella. In un altro caso, il nostro personaggio esperto in esplosivi ha organizzato un piccolo "diversivo", per allontanare la folla dal patibolo e permettere a Cooper di salvare un altro compagno. Non c'è comunque un'unica maniera per completare le missioni. I nostri sei personaggi sono si dotati di peculiari talenti, ma allo stesso tempo si dimostrano sufficiente-

"SARA' INDISPENSABILE COMBINARE LE ABILITA' DEI SEI MEMBRI DEL GRUPPO"

I MAGNIFICI SETTE (MENO UNO)

Nel perfetto stile dei film di cowboy, con l'avanzare della storia incontreremo nuovi membri che si aggregheranno alla nostra banda. Eccoli in ordine di apparizione.

John Cooper: classico eroe buono dal volto affilato e uomo d'azione. Con la sua Colt, in poche mosse rapide, è in grado di colpire tre avversari, liberandoci in fretta di un gran numero di nemici.

Samuel Weston (o "Sam" per le sue molte amiche): è uno specialista nell'arte dell'uso degli esplosivi, così come in quella del legare le persone. "Solo per metterle fuori gioco", dice Sam, asciugandosi la fronte.

Doc McCoy: ha un solo occhio e uno spirito cinico. Utilizza svariati aggeggi per eliminare i suoi avversari. Il fucile da cecchino e il gas narcotizzante – che può essere attaccato a dei palloni – sono dei buoni esempi.

Kate O'Hara: è una giocatrice d'azzardo professionista, i cui talenti sono la capacità di confondere e raggirare. Lo "scorcio di gamba" seguito da un calcio nelle parti basse ha messo fuori gioco più di un bandito...

Pablo Sanchez: è un messicano che preferisce occuparsi soprattutto di armi pesanti, come la mitragliatrice Gatling, ma che non disdegna l'uso dei suoi possenti pugni per stendere un nemico.

Mia Young: invia la sua scimmietta presso le guardie per distrarle con un balletto. Oltre a questo, può volare e, con i suoi poteri telecinetici, è in grado di bloccare l'afflusso di sangue al cervello, causando convulsioni negli avversari.

Non c'è solo polveroso deserto intorno alla città. Lungo i fiumi l'attività è febbrile.

Facciamo pratica prima di tentare con un vero treno...

mente poliedrici da poter completare qualsiasi compito sia loro assegnato (a meno che si tratti di qualcosa di molto specifico). Il sistema adottato, ricorda senza dubbio quello visto in *Hiden and Dangerous* e *Deus Ex*, mentre si distanzia non poco da titoli come *Commandos*, dove vi è un'unica strada che ci possa portare la vittoria, e che talvolta può essere trovata solo dopo molti tentativi frustranti.

Una delle più interessanti novità che *Desperados* ci propone è quella che potremmo definire "sistema d'azione veloce". Nei normali giochi di strategia in tempo reale è necessario mettere spesso il gioco in pausa per "istruire" i nostri personaggi sulle azioni da compiere; ora invece potremo pre-programmare un comando premendo un semplice bottone. Ad esempio, sarà possibile prepararci ad accoltellare un paio d'individui, corrergli incontro, colpire il primo, quindi premere "spazio" per lanciare il coltello all'altro. In pratica, si tratta di un metodo estremamente fluido, che, certo, non annullerà la necessità di interrompere periodicamente il corso del gioco, ma sicuramente velocizzerà l'azione e ne espanderà l'orizzonte, aprendo la strada a nuove tattiche. Gli sviluppatori promettono, inoltre, che potremo visitare villaggi, città fantasma, fortini, miniere e campi di cotone. Abbiamo già potuto osservare alcune di queste ambientazioni e, sebbene il gioco non utilizzi acceleratori grafici, ci pare che le presenti egregiamente. È stato inoltre piuttosto piacevole scoprire che è possibile spostare alcuni ostacoli, entrare negli edifici per nascondersi dai nemici, o salire sui tetti delle case per appostarci e tendere agguati. L'interazione con gli oggetti circostanti rimane comunque limitata, essendo più che altro finalizzata al compimento delle vane missioni. Condisce il tutto un'irriverente comicità, che permea l'intera avventura, ma, come il Direttore Creativo Jean-Marc Haessig sottolinea "Non si tratta di battute grossolane, bensì di un umorismo asciutto, a volte cupo, come quello dei film di Sergio Leone". Come abbiamo detto all'inizio, la sensazione che lascia *Desperados* è proprio quella di aver visto e partecipato a uno dei suoi film.

GIOCHI COMPUTER

QUATTRO CHIACCHIERE

Parliamo con Armin Gessert e Jean-Marc Haessig del loro gioco

GMC: Perché dovremmo essere interessati a *Desperados Wanted Dead Or Alive?*
"La cosa più interessante è lo scenario in se."

GMC: Di quale caratteristica siete più soddisfatti?
"Dell'intelligenza artificiale. Siamo orgogliosi di come lavori e di come reagisca agli stimoli. Ci piace molto anche il sistema di azione veloce."

GMC: Quali giochi vi hanno ispirato?
"*Commandos* e i film di Sergio Leone."

STAR TREK AWAY TEAM

Lo spazio è pieno di insidie, e la Federazione deve prepararsi al peggio!

Le nostre avventure ci porteranno anche in basi e astronavi della Federazione...

I duelli a colpi di laser si sprecano: dovremo però evitare a tutti i costi di perdere i membri della nostra squadra.

ANCHE se una decina di film e migliaia di episodi di telefilm tra la serie originale e quelle nuove ci abbiano abituati a una Federazione "linda e pulita", in cui anche le battaglie più rischiose e pericolose vengono combattute secondo delle regole ferree (le famose "Direttive"), i programmatori di *Team Away* stanno per rivelarci una trama nascosta.

Infatti, nonostante persegua sempre e comunque la pace, e ricorra alla violenza solo per difendere sé stessa e i pianeti indifesi, la Federazione ha quel che potrebbe essere definito il classico "asso nella manica": un gruppo di una ventina di temerari che formano un'unità d'elite più segreta di qualsiasi altro segreto del XXIV secolo.

I Romulani attaccano una base scientifica Klingon, e bisogna salvare gli studiosi senza far sapere in giro che la Federazione si è interessata all'argomento? È necessario abbordare un Cubo Borg senza far troppa pubblicità? Oppure un'astronave della Federazione si comporta peggio dei pirati Ferengi e occorre intervenire senza che nessuno sappia nulla? Queste sono solo alcune delle 18 missioni "top secret" che dovremo affrontare a capo della nostra squadra super segreta.

Siamo a bordo di una astronave della Federazione caduta in mano ai Borg...

ISTANTANEA SU: STAR TREK

Casa: Activision
Sviluppatore: Reflexive
Genere: Strategia
Requisiti di sistema: P233, 32 MB
Internet: www.activision.co.uk
Nei negozi: Aprile 2001
perche' aspettarlo: Ci permetterà di comandare un team d'assalto della Federazione in missioni mozzafiato

"DOVREMO SFRUTTARE LE ABILITA' DI OGNI SINGOLO COMPONENTE DELLA NOSTRA SQUADRA"

Ogni volta che ci verrà assegnata una missione, dovremo decidere quali dei 22 membri portare con noi, da un minimo di due al massimo di sei. Non dimentichiamoci che si tratta di operazioni "scomode" e che quindi non possiamo tentare un assalto vero e proprio, ma un'operazione snella e veloce, agendo evitando di attirare l'attenzione su di noi.

Dopodiché, saliremo a bordo di una astronave speciale dotata di un congegno di dissimulazione che la renderà, agli occhi elettronici dei nemici (o qualsiasi organo di senso utilizzino), del tutto simile a un inoffensivo vascello alleato. E una volta arrivati ad opportuna distanza, verremo teletrasportati a bordo del nostro obiettivo.

In questo modo inizierà la nostra missione vera e propria: vedremo il mondo esterno con una visuale a tre-quarti bidimensionale, che se da una parte non ha nulla della tridimensionalità che contraddistingue i videogiochi degli ultimi tempi, dall'altra è davvero precisa e nitida – merito della grafica davvero eccezionale, che non fa rimpiangere troppo una visione in 3D.

Ogni corridoio, ogni stanza e ogni anfratto del livello che affronteremo è ricco di insidie: per superarle, l'unico metodo è sfruttare al meglio le caratteristiche del nostro team d'eccezione. Il dottore potrà curare i membri feriti del nostro team, mentre l'ufficiale scientifico potrà utilizzare particolari apparecchiature aliene o della Federazione. Fondamentale anche per muovere pochi passi in un livello gremito di nemici è l'ufficiale della sicurezza, che con il suo fucile laser di precisione può "stendere" i nostri avversari da decine di metri di distanza – e al contrario del cecchino di *Commandos*, non ha proiettili contati... deve solo attendere che la barra di energia del fucile si ricarichi!

I membri stessi del team di sviluppo di *Away Team* hanno ammesso di essersi liberamente ispirati proprio a *Commandos* per questo loro nuovo gioco: le analogie sono numerosissime, dal sistema grafico al fatto che se uno dei nostri uomini (o Vulcaniani) viene ucciso in missione, dovremo ricominciare da capo. D'altra parte, sono numerose anche le novità: ad esempio, un vanto dei programmatori è che ognuna delle 18 missioni di *Away Team* potrà essere completata in modi diversissimi, dall'attacco frontale con fucili laser e granate, all'infiltrazione passando da sentieri non battuti dalle guardie nemiche. Inoltre, le missioni hanno obiettivi dinamici: se dobbiamo infiltrarci silenziosamente in una base della Federazione, e veniamo avvistati dalle telecamere di sicurezze, ad esempio, dovremo trovare la sala di registrazione e eliminare le prove del nostro passaggio.

Away Team è praticamente pronto: non vediamo quindi l'ora di poter selezionare i nostri alter ego dalla rosa dei 22 disponibili, indossare l'uniforme della Federazione e gettarci nella mischia!

QUESTIONE DI RIFLESSI

La Reflexive è stata fondata nel 1998 da "fuorisciti" di altri team di sviluppo, tra cui alcuni nomi illustri che hanno partecipato alla creazione della fortunata serie di *Star Trek Fleet Commander*. La loro esperienza nel mondo di "Star Trek" ha permesso loro di ricreare gli ambienti di *Away Team* in modo molto accurato e consistente: ad esempio, il nostro team di intervento speciale deve potersi avvicinare alle astronavi nemiche e alle zone di operazione in modo discreto. Però, come sanno gli appassionati della serie televisiva, la Federazione non può utilizzare i sistemi di dissimulazione Klingon.

Ecco quindi che la nostra astronave sarà in grado di "dissimularsi" trasformandosi, di volta in volta, in un innocuo mercantile, in un'astronave Romulana, in uno shuttle della Federazione, ecc.

MACCHINE DEL MESE

CONTROLLO PERFETTO

PRO PEDALS + PRO THROTTLE + F16 FIGHTER STICK

■ Produttore **CH Products** ■ Telefono **0332/462400**■ Prezzo Pro Pedals **335.000** Pro Throttle **313.000** F-16 Fighter Stick **313.000**

GLI appassionati di simulazione sono persone che spesso non badano a spese pur di riuscire a migliorare il realismo della loro esperienza di gioco. Non si accontentano di controllare un aereo virtuale con la semplice combinazione di joystick e tastiera. Per poter gustare a pieno l'eccitazione di un combattimento tra assi devono disporre anche di un throttle e di una pedaliera, in modo da simulare i controlli principali del caccia in maniera verosimile. Se ci consideriamo uno dei tanti piloti da scrivania, saremo felici di sapere che dalla CH Products arrivano le risposte adatte a queste esigenze, sotto forma di una serie di periferiche fatte apposta per chi vuole alte prestazioni senza badare a spese Ci riferiamo a una combinazione di accessori dall'aspetto robusto e professionale, che vanno sotto il nome di Pro Pedals, Pro Throttle e F-16 Fighter Stick, rispettivamente una pedaliera, una manetta per il controllo del motore (throttle) e un joystick analogico.

Ognuno di questi dispositivi può, singolarmente, accostarsi a qualsiasi altra periferica installata sul nostro computer, ma per avvantaggiarci a pieno delle loro potenzialità, è consigliabile connetterli tra loro. Questa operazione può apparire inizialmente un po' complessa. Avremo a che fare, infatti, con una matassa di cavi e spinotti, ma in pochi minuti, grazie anche a un manuale molto esauriente, il nostro sistema di controllo sarà pronto per giocare Dovremo connettere lo stick alla manetta, che a sua volta si collegherà direttamente alla porta joystick della scheda audio e, attraverso un cavo passante, alla presa della tastiera Ai meno esperti la cosa sembrerà strana, ma in realtà tutto questo inseguirsi di fili è fondamentale per assegnare i vari comandi alle periferiche, così da utilizzare il meno possibile la tastiera del PC Fortunatamente, la pedaliera fa storia a sé, essendo dotata della comodissima interfaccia USB Dopo aver installato i vari driver, non ci resterà che lanciare il nostro simulatore preferito e iniziare a configurare il tutto

Questo procedimento richiederà un po' di tempo, visto l'alto numero di tasti e comandi presenti sulle varie periferiche, ma si tratta comunque di minuti (se non mezz'ore) ben spesi. Riusciremo infatti a ottenere una sensazione di controllo totale del velivolo, e ogni piccola variazione dell'assetto di volo potrà essere corretta attraverso precisi movimenti

Il pezzo forte del sistema di controllo è sicuramente la pedaliera. I Pro Pedals sono molto robusti e stabili, tra i migliori prodotti nel loro campo, il che giustifica il costo piuttosto elevato Meno professionale, invece, il joystick F-16 Fighter Stick che, sebbene molto preciso, presenta qualche piccolo difetto: l'impugnatura si dimostra poco ergonomica, alcuni comandi sono difficili da raggiungere (soprattutto l'hat view, che è stato posto molto in alto e "affogato" fra altri pulsanti) e non supporta il force feedback.

La manetta, invece, risulta molto comoda da impugnare e ha i tasti disposti in maniera praticamente perfetta; il suo punto debole è la stabilità, problema comune anche al joystick dal momento che nessuna delle due periferiche è dotata di ventose o altri sistemi di ancoraggio. Giocando con i simulatori di volo "civile" non si avvertono problemi, ma quando saremo impegnati in combattimenti mozzafiato, la frenesia dell'azione farà scivolare lungo la scrivania le periferiche, a meno di trovare il modo di bloccarle in maniera artigianale.

Nel complesso, quindi, questi accessori della CH Products si dimostrano competitivi se presi a uno a uno ed efficienti quando usati in combinazione, anche se i puristi potrebbero preferire un joystick più stabile e soprattutto capace di riprodurre gli effetti Force Feedback.

CONTROLLI DI CH

Il mix è adeguato, anche se si sarebbe potuto fare qualcosina di più, soprattutto alla luce dei prezzi.

FINALMENTE IL NUOVO INTEL

EXECUTIVE PC PIVOT PENTIUM 4

■ Produttore **Executive** ■ Telefono **800-826173** ■ Prezzo **Lire 8.300.000** ■ Processore **Pentium 4 a 1,4 GHz** ■ Memoria **256 MB RDRAM PC800** ■ Disco rigido **Samsung 40 GB** ■ DVD-ROM **Asus 12X/40X** ■ Scheda video **V7700 Ultra con 64 MB di RAM DDR** ■ Monitor **Philips 107S** ■ Scheda Audio **integrata nella scheda madre Intel Desktop Board D850GBAL** ■ Accessori **Modem Rockwell 56 kbps PCI, scheda di rete Intel 10/100 integrata, casse Creative Sound Works C200**

Il PC Pivot di Executive è la prima configurazione che presentiamo su questa pagine ad utilizzare il nuovissimo Pentium 4, ultimo nato della famiglia Pentium di Intel. E le differenze con il noto Pentium III non stanno solo nella elevatissima frequenza di funzionamento ma anche e soprattutto nell'architettura del microprocessore. Il Pentium 4 infatti può svolgere più operazioni parallelamente in un singolo ciclo di lavoro, utilizza 144 nuove istruzioni per ottimizzare prestazioni e velocità, sfrutta un *bus* verso la memoria di 400 MHz.

Il bus è il canale di comunicazione tra il processore, la memoria, la scheda madre e tutte le altre periferiche: più è elevato questo valore, più velocemente i componenti "parlano" tra di loro scambiandosi informazioni.

Il modello di processore da noi testato lavora a 1.400 MHz di frequenza, un valore davvero elevato, è in uscita anche un modello di Pentium 4 a 1.500 MHz. Anche la memoria merita due parole: ben 256 MB del tipo RDRAM, funzionanti a ben 800 MHz di frequenza (interna) e 400 MHz di frequenza (col bus). Purtroppo nonostante la banda passante sia molto superiore a quella delle normali SDRAM, ancora non si riescono a vedere i benefici derivanti da questa architettura se non con particolari applicazioni. Stesso discorso per il processore, che pur essendo sulla carta velocissimo, taglia in parte i ponti con la vecchia architettura del Pentium III, e dunque necessita di programmi scritti appositamente per essere sfruttato a dovere. Insomma, un AMD Thunderbird a 1.2 Ghz nella maggior parte dei casi è ancora più veloce, anche se entro breve dovrebbero uscire i primi programmi e giochi capaci di tirare fuori il massimo dal Pentium 4. Caso a parte è *Quake 3 Arena*, che trae invece notevoli vantaggi da questo costoso processore.

Analizzando la configurazione del *PC Pivot* notiamo i 40 GB di capacità del disco rigido di Samsung, il lettore DVD-ROM, che legge i DVD a 12 velocità e i normali CD-ROM a 40 velocità, e il modem Rockwell 56 kbps su scheda PCI. La scheda audio è integrata nella scheda madre Intel e utilizza il sistema di casse Creative Sound Works C200; visto il valore della configurazione avremmo preferito una scheda audio più complessa e di valore tecnologico più elevato, ma questa potrà essere aggiunta in un secondo tempo con una spesa inferiore alle 200000 Lire.

Elevatissime invece le prestazioni della Asus V7700, dotata di processore GeForce 2 Ultra di nVIDIA, una tra le schede in assoluto più veloci oggi acquistabili. Il sistema grafico T&L (capace di effettuare autonomamente una serie di calcoli relativi alla costruzione geometrica e alla gestione delle fonti luminose della scena 3D) alleggerisce significativamente il carico di lavoro della CPU, e i 64 MB di velocissima memoria DDR funzionante a 460 MHz rendono questa scheda un vero gioiello tecnico capace di muovere decine di milioni di poligoni al secondo.

Giochi come *Quake 3 Arena*, *Alice* e *Soldiers of Fortune* girano ovviamente molto molto fluidi, anche al massimo dettaglio e alla massima risoluzione, senza rallentamenti sensibili. Anche la riproduzione dei filmati su DVD è eccellente. Il monitor è buono ma probabilmente non rende giustizia alla Asus V770. Il sistema operativo installato è Windows Millenium, in dotazione troviamo anche il foglio elettronico Excel e il gioco *Rage Rally*. La garanzia è di un anno presso il rivenditore, mentre tutta la documentazione è in italiano.

La scheda madre di questa macchina ospita le nuove memorie RDRAM che funzionano a ben 400 MHz di frequenza contro i 133 MHz dei Pentium III.

EXECUTIVE PC PIVOT P4

Una macchina potente, ma che potrà sfoggiare il suo valore solo fra qualche tempo.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

INTEL CALA I PREZZI

La concorrenza di AMD sta iniziando a diventare un serio problema per Intel ultimamente, tanto che il gigante dei microprocessori ha deciso di operare un netto taglio dei prezzi su tutta la gamma: alcuni dei modelli desktop, proprio il settore dove la rivale è più agguerrita, subiranno ribassi sino al 40%, mentre sul lato delle CPU per i portatili non si supera il 30%, un risparmio comunque non indifferente, e che dovrebbe permettere a Intel di mantenere la posizione di leader in questo settore, nonostante l'avvento dei primi Athlon Mobile. Anche la serie di punta, basata sui recenti Pentium 4, sarà adesso molto più accessibile: il modello funzionante a 1.5 GHz verrà infatti a costare circa il 21% in meno, mentre quello a 1.4 GHz sarà scontato del 23%.

NUOVO PRIMATO DI AMD

AMD è venuta alla ribalta solo recentemente, grazie più che altro ai suoi processori Athlon, più economici e veloci rispetto alle controparti di Intel. Grazie a questo innovativo prodotto la ditta con sede a Sunnyvale è recentemente entrata in un mercato in precedenza appaltato solo da grossi nomi, fra i quali annoveriamo Alpha e la stessa Intel: quello dei supercomputer, architetture basate su cluster di computer che lavorano in parallelo. Questi "mostri", che spesso raggiungono il costo di diverse centinai a di milioni se non addirittura qualche miliardo, sono utilizzati per lo più da università. Quella di Utah e il Bartol Research Institute hanno coraggiosamente deciso di affidarsi ad AMD per le loro esigenze, e sembra che abbiano fatto una mossa azzeccata: il supercomputer del Bartol, basato su 128 Athlon a 1 GHz connessi fra loro attraverso schede di rete di fascia alta, è infatti entrato nella

GIOCHI, DVD E MP3

GAME THEATER XP

■ Produttore **Guillemont** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **Lire 450.00 Circa**

GLI utenti di computer sono soliti pensare a scheda audio come semplice sinonimo di Soundblaster, a in effetti la tendenza è quella, anche se è necessario fare qualche precisazione: qualche anno fa, quando ancora i giochi giravano solo sotto DOS, la compatibilità Soundblaster era fondamentale per poter udire qualcosa dalle casse, e come ben sappiamo la compatibilità totale è propria solo della scheda originale. I cloni non mancavano, ma in effetti ci si trovava spesso a dover impazzire per configurare il tal programma con la tal scheda certificata come "perfettamente compatibile". Con l'avvento di Windows 95, e conseguentemente delle DirectX, tutte le schede, o quasi, funzionano alla perfezione con qualsiasi tipo di gioco, e finalmente possiamo dedicarci alla qualità e alla dotazione di una scheda audio, tralasciando il marchio come indice di compatibilità. Abbiamo fra le mani l'ultima creazione della Guillemot, recentemente salita alla ribalta grazie a prodotti come la Fortissimo e la isis, la Game Theater XP, un prodotto dedicato non solo ai giocatori incalliti, ma anche a tutti coloro che utilizzano il computer come stazione multimediale e che si dilettano con la musica. Proprio per questo motivo la Game Theater è dotata di un elegante Breakout Box da appoggiare sulla scrivania, dotato di tutte le entrate e le uscite, quelle che solitamente sono scomodamente collocate sul retro della scheda. Ecco quindi un ingresso stereo in formato RCA, un ingresso microfono in formato jack, un uscita per le cuffie, entrate e uscite S/Pdif (sia ottiche che coassiali), le varie connessioni per sistemi di casse 5.1, due porte midi in formato DIN nonché 4 porte USB e una porta joystick. Non manca nulla, e d'ora in poi non saremo più costretti e scomodi piegamenti per attaccare il lettore MP3 o la tastiera musicale. L'installazione è molto semplice, e in pochi minuti la Game Theater è pronta per essere utilizzata, grazie anche alla ricchezza del software fornito in dotazione che include, oltre ad alcune demo di giochi della Ubisoft, il programma PowerDVD per visionare i film, Acid Xpress per comporre basi e in più van letton di file multimediali. Durante le prove non abbiamo riscontrato alcun problema: tutti i giochi hanno funzionato senza problemi anche attivando le varie estensioni per il suono 3D (sono supportate EAX e A3D in tutte le loro versioni, oltre ai DirectSound 3D), e con un buon sistema di casse l'effetto è davvero notevole, aumentando di molto il coinvolgimento, per lo meno se siamo abituati alla normale stereofonia. Grazie al software incluso è inoltre possibile godere al meglio della visione dei film su DVD: basta avere un semplice sistema di casse, e la decodifica del segnale AC3 viene fatta dalla scheda attraverso i suoi driver, come accade con le nuove SoundBlaster Live 5.1, eliminando così la necessità di un costoso decodificatore separato. Nel caso decidiamo comunque di sfruttarne uno, sono presenti le uscite S/Pdif ottiche e digitali.

Il rapporto segnale rumore è buono, nella media di questo tipo di periferiche, quindi pur non eccellendo la Game Theater si presta anche all'utilizzo amatoriale per la registrazione e il successivo ritocco di brani musicali. Calcolando il prezzo a cui è venduta, questa scelta si rivela vincente per chi oltre a giocare utilizza il proprio PC come riproduttore DVD e per sperimentare con vari programmi musicali, mentre se ci limitiamo a giocare sono alternative più economiche e ugualmente valide.

La confezione è piuttosto pesante, e include tutto il necessario per iniziare a divertirsi alla grande con tutte le sue funzioni.

GAME THEATRE XP

Un'ottima scheda venduta a un prezzo adeguato alle sue capacità. Eccezionale per ascoltare i DVD.

TECH NEWS

prestigiosa classifica dei 200 calcolatori più veloci del mondo.

È FINITA L'ERA DELL'UPGRADE DELLE SCHEDE AUDIO!

Analog Devices ha recentemente reso disponibile un nuovo sistema audio, il SoundMAX 2.0, destinato all'integrazione nelle schede madri. La tecnologia utilizzata è particolarmente semplice, dal momento che si tratta di un banale convertitore analogico/digitale che viene controllato esclusivamente attraverso via software, esattamente come accade con i Winmodem. In questa maniera è possibile implementare nuove caratteristiche non appena vengono ridefiniti gli standard semplicemente aggiornando i driver. Non ci saranno quindi più limiti per quanto riguarda il numero massimo di canali o di voci midi, dal momento che sarà il processore montato sulla scheda madre ad addossarsi tutto il carico. Attualmente SoundMAX 2.0 supporta tutti gli standard attuali, comprese le estensioni per l'audio posizionale (EAX, A3D e DirectSound 3D), e il supporto per il DVD. L'unica incognita riguarda i rallentamenti ai quali può essere soggetto il PC non potendo contare su hardware dedicato per queste operazioni, cosa che potrebbe limitare l'utilizzo di questa tecnologia fra gli appassionati di videogiochi. Attualmente Intel supporta questo standard sulle schede madri D850G8, D815EEA e D810E2CA.

L'INTEL 815 CON DOPPIO PROCESSORE?

Nonostante Intel neghi la possibilità di utilizzare l'I815 in sistemi multiprocessore, un produttore di schede madri ha

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiediamo e ci sarà rivelato!

D:> Affascinante e stupenda Nemesis, sono un ragazzo di 37 anni che da poco s'è avvicinato allo stupendo mondo dell'informatica e tutto ciò che c'è intorno.
Ho da qualche mese un PC a casa con queste caratteristiche: **Processore** Pentium III 650 MHz Intel, **memoria RAM** 256 MB Sdram 100 MHz, **hard disk** 30 GB ultra dma, **scheda madre** Asus P3b-F-Intel 440, **CD-ROM** 50x ide, **scheda audio** Sblive, **scheda video** Creative GeForce Pro 32 MB. Non posso lamentarmi. Io lo uso per lavoro, per navigare in Internet e, ovviamente, per giocare! Eccomi al punto dolente: io uso solo giochi originali non masterizzati. Da poco ho finito *Rally Master* e *Superbike 2001* entrambi stupendi con grafica a dir poco superlativa. Ecco la mia domanda: come mai con tutto questo "popò" di sistema che mi ritrovo, a volte i giochi mi girano lentamente o vanno a scatti? Potrebbe trattarsi del processore di 650 MHz che è troppo lento? Può essere la scheda video ormai superata (quando la presi allora era una delle migliori, e non c'era ancora la Creative Ge Force 2 GTS)? Oppure devo leggermente abbassare la risoluzione grafica dei giochi? O forse risolverei il tutto aggiornando i driver da Internet? A questo proposito ho le idee un po' confuse, se mi aiutassi te ne sarei grato! Un bacione da un tuo assiduo lettore ed ammiratore sei sempre la più bella fra tutte. **Ciao Carlo!**

R:> Caro Carlo, innanzitutto complimenti per il sistema, davvero ben configurato. Per quanto riguarda la lentezza calcola che il processore non è sicuramente il collo di bottiglia in questo caso, visto che utilizzi una GeForce, che sebbene non sia la più veloce scheda video in commercio rimane comunque un'ottima scelta. Se noti problemi di velocità ti consiglio innanzitutto di scaricarti i nuovi driver: i Detonator 3 sono molto più veloci rispetto a quelli precedenti, e non hanno problemi di stabilità. Inoltre cerca di configurarti al meglio il gioco, lavorando un po' sulle varie opzioni sino a trovare il giusto compromesso fra qualità visiva e velocità. Calcola che con la tua configurazione puoi giocare tranquillamente a 1024x768 a 32 bit. Potresti inoltre utilizzare uno dei programmi che abbiamo inserito nel CD per cercare di "spremere" un po' la tua scheda, overcloccandola oppure modificando qualche opzione non documentata ufficialmente.

D:> Stupenda Nemesis, perchè non pubblichi mai le mie lettere? Cattivona, spero che almeno questa volta mi accontenterai! Volevo farti un paio di domande:
1) È un po' di tempo che vorrei cambiare la mia scheda video, io attualmente possiedo una G400 con 32 MB e vorrei sapere quale scheda sul mercato offre il miglior rapporto prezzo/prestazioni.
2) C'è differenza fra le schede GeForce 2 prodotte dalla Creative e quelle prodotte dalla Asus?
3) Che prestazioni offrono le schede grafiche professionali come quelle basate sul chip grafico Nvidia Quadro, sono più potenti della Geforce 2 Ultra sotto l'aspetto della grafica in 3D?
Vorrei fare un appello a tutti quelli che amano Mirc e GMC venite sul canale #gmc. Con questo ho finito
Bosco

R:> Caro Bosco, come vedi alla fine il tuo desiderio è stato esaudito! Andiamo subito al dunque.
1) Le GeForce 2 MX non costano molto, sono abbastanza veloci e hanno alcune caratteristiche degne di nota come la possibilità di collegare due monitor. Se poi hai tanti soldi la GeForce 2 Ultra è ottima!
2) Non c'è nessuna differenza degna di nota: il chip è lo stesso, e cambia leggermente la disposizione delle componenti sulla scheda.
3) Le Quadro sono identiche alle GeForce 2, escludendo i driver. Sono migliori per quanto riguarda la grafica 3D, dal momento che nella visualizzazione wireframe (usata di solito mentre si progettano modelli 3D) sono più veloci, e inoltre supportano alcune caratteristiche solitamente non utilizzate in campo ludico. Volendo, è anche possibile trasformare la GeForce 2 GTS in un Quadro con una piccola modifica hardware, spiegata dettagliatamente su molti siti, ma devi essere bravo col saldatore, quindi pensaci due volte se non sai cosa stai facendo!

D:> Bellissima Nemesis, può dirmi se esiste un programma tipo il Winzip che estragga i file estensione *.rar
Simone

R:> Simone, non hai che da usare il Winrar, che trovi incluso nel nostro CD

D:> Ciao Nemesis, mi chiamo Anna è la prima volta che acquisto il vostro giornale ma penso di essermi già affezionata. Ho il PC solo da un paio di settimane quindi leggendo GMC mi rendo conto di quanto sono inesperta e spero di rifarmi al più' presto. Sarà difficilissimo tenuto conto che io ho almeno il doppio dell'età media dei vostri lettori e che dicono che l'apprendimento è proprio dell'età evolutiva. Visto che ci sono vorrei cominciare chiedendo perchè quando leggo le schede di alcuni giochi in rete è specificato "necessita DirectX" oppure "Direct3D".Che cosa sono e sono assolutamente indispensabili x giocare? È possibile che esistano già nel mio PC e come faccio a scoprirlo? Ti ringrazio
Anna

R:> Cara Anna, vedo che da buona ragazza non riveli la tua età! Passando alle tue domande, le DirectX, come le OpenGL, sono fondamentali per giocare, dal momento che sono una componente alla quale si affidano tutti i giochi. Se hai qualche gioco installato le hai di sicuro, altrimenti puoi trovare la versione più recente sul CD allegato alla rivista.

---

recentemente smentito questa affermazione, presentando la prima motherboard basata sul chipset in questione che permette di montare 2 processori. Stiamo parlando della Acorp 6A815ED, capace di supportare processori Pentium 2 e Pentium 3 sino alla frequenza di 1 GHz, e dotata di due controller IDE compatibili con lo standard ATA100 e i livelli RAID 0 e 1. Per le sue caratteristiche particolari, e l'incapacità di supportare più di 512 MB di RAM, non è un prodotto dedicato a server o workstation, quanto ad appassionati di tecnologia che desiderano assemblare un sistema multiprocessore a basso costo.

DoS METTE MICROSOFT IN GINOCCHIO?

**Durante il mese di gennaio, i server della Microsoft hanno avuto una serie di problemi che hanno impedito agli utenti di accedere ai vari siti dell'azienda di Redmond. All'inizio Microsoft aveva annunciato dei problemi di configurazioni, dovuti per lo più a delle falle nei loro DNS, ma più avanti ha ritrattato, dando la colpa a uno sconosciuto hacker che ha messo in crisi il sistema con un attacco del tipo DoS (Denial of Service, intasando cioè il sistema con richieste finte in modo che nessun utente potesse connettersi).
In entrambi i casi rimane un enorme problema di fondo: Microsoft sta spingendo moltissimo per il suo nuovo sistema di applicazioni e documenti gestiti dai loro server, il famoso sistema .NET, ma in questo modo ha dimostrato una debolezza intrinseca di questo progetto, che potrebbe far collassare le quotazioni in borsa di intere società nel caso di problemi analoghi una volta partito il progetto.**

IL SISTEMA GIUSTO

Possibile che i prezzi scendano così rapidamente? Potremmo chiederci questo osservando l'andamento di alcuni componenti importanti, come i processori. Approfittiamone: è il momento perfetto per comperare il PC dei nostri sogni! Come al solito presentiamo tre configurazioni a cui fare riferimento a seconda del budget a nostra disposizione.

PARTICOLARI DA NON TRASCURARE

Qualsiasi PC moderno ha nella sua dotazione minima almeno un lettore di CD e un disco fisso, se pensiamo di espandere il nostro computer in modo da farlo diventare più versatile capiremo presto che scegliere un case desktop potrebbe essere un errore. Basta aggiungere un masterizzatore, un secondo disco fisso e già lo spazio in un case di piccole dimensioni può esaurirsi, un problema non da poco e sicuramente evitabile scegliendo almeno un minitower, se possiamo. Per lo stesso motivo, se è una scelta possibile è meglio optare per un alimentatore un po' più potente dei soliti 200 watt, in modo da poter supportare qualsiasi aggiunta che potremmo fare in futuro.

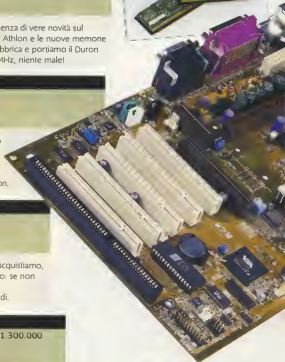
PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1200 MHz **L.785.000**
- Sistema medio: Athlon 900 **L.390.000**
- Sistema base: AMD Duron 800 MHz **L.230.000**

I processori continuano a calare di prezzo nonostante l'assenza di vere novità sul mercato a disposizione in tutti i negozi. Aspettando i nuovi Athlon e le nuove memorie DDR scegliamo il velocissimo Athlon a 1.2 GHz fresco di fabbrica e portiamo il Duron del sistema economico alla vertiginoso frequenza di 800 MHz, niente male!

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V Socket A **L.400.000**
- Sistema medio: Biostar M7VKB L. **L.280.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **L.280.000**

Ascoltando i suggerimenti di AMD per i suoi processori (sul sito ufficiale) la scelta per la scheda migliore può ricadere ancora sulla Asus K7V, una scheda molto affidabile e dotata delle più recenti tecnologie. La Biostar M7VKB è consigliatissima come scelta un po' più economica, anche nel caso di processori Duron.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L.280.000**
- Sistema medio: 128 MB **L.130.000**
- Sistema base: 64 MB **L.70.000**

Siamo quasi arrivati a pagare mille lire per ogni megabyte di memoria che acquistiamo, ci avremmo mai creduto solo un anno fa? Il suggerimento è sempre il solito: se non vogliamo problemi dotiamoci di 256 MB, prendiamone 128 per un sistema ottimamente dotato, 64 invece possono bastare, se non abbiamo molti soldi.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce2 GTS Ultra 64 MB **L.1.300.000**
- Sistema medio: CREATIVE 3D GeForce MX 32 MB **L.290.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L.180.000**

Nel sistema ideale non può mancare la scheda più veloce in assoluto, una scheda basata sul nuovo GeForce GTS Ultra, per le migliori prestazioni ottenibili al momento. Nel sistema medio confermiamo l'eccezionale chipset GeForce MX, ormai disponibile in molti modelli tra i quali potremo scegliere quello a noi più adatto. Se dobbiamo scegliere con un occhio al prezzo, rimangono le inossidabili TNT2 M64.

LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 12x/10x/32x IDE L.900.000
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer L.320.000
- Sistema base: CD-ROM 52x L. 95.000

L'accoppiata migliore rimane quella del DVD 16x Pioneer e del masterizzatore Plextor 12x con tecnologia Burn Proof, per non "bruciare" inutilmente i nostri supporti. Un lettore DVD da solo è perfetto nel sistema medio mentre non può mancare ovviamente un lettore CD in qualsiasi sistema, anche economico.

MONITOR

- Sistema ideale: Hitachi CM813ET 21" L.2.600.000
- Sistema medio: Samsung 17" 700IFT "Flatron" L. 810.000
- Sistema base: monitor 15" L. 330.000

Questo mese abbiamo deciso di inserire un ottimo Hitachi, il modello CM813ET da 21 pollici, nel sistema ideale, uno dei migliori monitor esistenti nella sua fascia di prezzo. Il Samsung Flatron da 17 pollici nel caso del sistema medio è ancora adeguato. Non dimentichiamo che il monitor dura molto più del PC a cui è collegato: non ha senso risparmiare troppo con questo componente.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Live! Platinum 5.1 L.490.000
- Sistema medio: SoundBlaster Live! Player 5.1 L.200.000
- Sistema base: SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 135.000

Le Sound Blaster Live! 5.1 sono sicuramente la scelta corretta nel caso di sistemi superiori al minimo considerabile, oltre che ottime schede sonore. Nel caso del sistema economico preferiamo mantenere la Live! modello base, dopo tutto non avendo un lettore DVD sicuramente il decoder non ci servirà a molto.

CASSE

- Sistema ideale: Creative Desktop Theatre 2200 L.315.000
- Sistema medio: PCWorks Creative FPS1000 L.135.000
- Sistema base: Un paio di casse stereo L. 30.000

Le casse Creative DTT2200 sono l'ideale complemento delle nuove schede Live! 5.1, anche se nel caso di un budget non elevatissimo potrebbe essere accettabile usare quattro casse, rinunciando però alla configurazione 5.1.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DTLA-307075 75 GB ATA/100 L.1.200.000
- Sistema medio: IBM DTLA-307030, 30 GB EIDE L.385.000
- Sistema base: Quantum Fireball 15 GB EIDE L.300.000

Un paio di assestamenti di prezzo ma nessuna modifica nelle configurazioni. Confermiamo l'eccezionale disco Eide IBM da 75 GB, con protocollo UDMA/100, molto veloce con controller adeguati, ci permetterà di dimenticare qualsiasi problema relativo al disco fisso.
Rimane il Quantum da 15 GB nel sistema economico, ma consideriamo che ormai con poco più possiamo prendere il disco, ottimo, del sistema medio.

MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer L. 110.000
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB L. 35.000
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

L'Intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, anche se ormai tutte le marche stanno proponendo dispositivi con questa tecnologia. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 8.380.000 (limite 10.000.000)
Sistema medio: L. 2.975.000 (limite 3.500.000)
Sistema base: L. 1.650.000 (lim. 1.700.000)

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO COMMANDOS IN REGALO!

GUIDA AL CD

Come al solito, il CD di GMC è pieno di interessanti sorprese, fra le quali spicca il demo di *Diablo 2*, gioco che ha recentemente riscosso moltissimi consensi, vendendo quasi tre milioni di copie in pochissimo tempo. Oltre a questo fantastico titolo, potremo divertirci con una versione aggiornata del demo di *Virtual Pool 3*, un divertente simulatore di biliardo; *Stunt GP*, atteso gioco di guida sviluppato dai Team 17, e altri titoli che vedremo di seguito nel dettaglio.

IL RITORNO DEL DIABLO

DIABLO 2

SIERRA/BLIZZARD

Pentium 233, 32 MB di RAM, 200 MB su disco fisso, DirectX 7.0a. Supporta schede 3D (Direct3D e Glide)

Il seguito del primo *Diablo*, che in pochissimo tempo ha venduto quasi tre milioni di copie, confermando la qualità del prodotto. Si tratta di un GdR giocabile sia da soli che in rete, e che ovviamente dà il meglio di se nella modalità multiplayer, pur risultando piuttosto interessante anche se si gioca sconnessi. Il demo ci consente di provare le prime due missioni (su un totale di 22) in modalità a giocatore singolo, utilizzando come personaggio il barbaro. Nella versione completa sarà invece possibile scegliere il proprio alter ego anche fra altri personaggi. Calcolando la lunghezza di ogni missione, questo demo ci terrà impegnati per un po' di tempo!

CONTROLLI PRINCIPALI

MOUSE

Tasto SX: Cambia a seconda delle situazioni, ma generalmente permette di interagire con personaggi od oggetti.

Tasto DX: Utilizza l'abilità selezionata, beve la pozione o attiva un oggetto magico.

TASTIERA

A: Apre la schermata delle caratteristiche del personaggio

B: Accede all'inventario

H: Per attivare i suggerimenti

T: Accede alla schermata delle abilità

Invio: Per chattare (sono online)

CTRL: Tenendolo schiacciato il personaggio corre

R: Attiva/disattiva corsa

Shift: Tenendolo premuto attaccheremo stando fermi

Alt: Evidenzia gli oggetti che possiamo raccogliere

TAB: Mappa

F9: Centra la mappa sul giocatore

Il demo è eccezionale: non dimentichiamoci però che questo mese potremo giocare al primo *Diablo* in versione completa!

La situazione si fa complessa.

TERRORISTI PELOSI

EXPLOMÄN

CDV

Pentium 233, 32 MB di RAM, 8 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

I giochi teneri, ambientati in paesaggi coloratissimi e abitati da esseri pelosi, piacciono sempre, sia su console che su computer, e questo *Explomän* ne è la prova. I più anzianotti di noi sicuramente ricordano *Bomberman*, conosciuto anche come *Dynablaster*, un puzzle nel quale impersonavamo un simpatico draghetto che, armato solo di bombe, doveva eliminare tutti i nemici presenti nel livello, facendo attenzione a non farsi toccare dagli avversari e a non rimanere coinvolto nel raggio delle sue bombe. Questo nuovo gioco della CDV è identico, anche se ovviamente adesso possiamo goderci una bella grafica tridimensionale che aggiunge una certa spettacolarità, soprattutto per quanto riguarda le esplosioni. Man mano che andiamo avanti potremmo trovare vari bonus che aumentano il raggio di azione dei nostri ordigni, ci fanno andare più veloce e così via. Nel demo sono presenti i primi due livelli del gioco.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali - Per muovere il personaggio
Invio - Per posizionare una bomba

Nonostante la grafica sia tridimensionale e più colorata, il divertimento rimane invariato, ed è solo un bene!

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se purtroppo capita nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi: potete chiamare il centralino della redazione (02 2529161) oppure mandare una E-Mail all'indirizzo cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare une qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengono poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamole per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi parché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

Le lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto e destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamante al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici par il nostro gioco preferito, è estramemente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Questo mese la parte utility è piuttosto ricca, e fra le varie cose segnaliamo l'ultima versione di Getright, un gestore di download che permette di continuare un download anche se si è interrotto, Winrar, per utilizzare gli archivi in formato .rar, e Winamp, il celeberrimo lettore multimediale.

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
DIABLO 2
EXPLOMAN
HEIST
STUNT GP
3 KINGDOMS
FATE OF THE DRAGON
VIRTUAL POOL 3

SHAREWARE
ATTACK OF
THE MUTANT CAMEL
LLAMATRON

UTILITY
DirectX 8.0
ACDSEE 3.0
Getright 4.3
Regcleaner
Winamp 2.72
Winrar 2.8
Deus Ex Mission Loader
Mediadome Music Plugin
Space Rocks
Colin MacRae 2 Editor 2.0
Driver Audio Creative per Unreal Tournament
File Audio Evil Dead
3Aline
Demo Show Creator 1.32

SOLUZIONI
Come tutti i mesi non può mancare l'aggiornamento alla sezione soluzioni, e in questo pazzo mese di marzo possiamo muovere i primi passi con *The Longest Journey*!

ADD-ON
Sherwood Forest – Una mappa per *Age of Empires* ambientata nella foresta di Sherwood, quella tanto cara a Robin Hood

Alien Vs Predator Pack – Anche questo bellissimo sparatutto ambientato nel mondo creato da Giger ha le sue mappe, che troviamo sul CD di questo mese di Giochi per il Mio Computer. Divertiamoci con queste nuove arene, alcune delle quali davvero spettacolari.

Garden Of Gibs – *Team Arena* e una delle mode del momento, e per migliorare ulteriormente questo incredibile gioco cosa c'è di meglio se non qualche mappa aggiuntiva? GMC non poteva evitare di inserire qualcosa a riguardo, ed ecco a noi Garden of Gibs!

PATCH
Half Life – Ennesimo aggiornamento per uno sparatutto di qualche anno fa che nonostante tutto continua a essere fra i preferiti dei giocatori

Giants – Il fantastico gioco della Shiny giunge alla versione 1.1

LA GUERRA NELL'ANTICA CINA

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

EIDOS

Pentium 166, 32 MB di RAM, 111 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D con 2 MB di RAM

Un gioco di strategia ambientato nella Cina di 1.800 anni fa non si vede tutti i giorni, e grazie a *Fate of The Dragon* abbiamo finalmente la possibilità di muoverci in un mondo basato su samurai, codice d'onore e antiche tradizioni. Scopo finale è quello di riunificare i 3 regni in uno solo, in modo da creare una unica grande nazione, si spera anche pacifica. Questo demo ci permette di provare qualche missione, ma solo giocando in solitudine, dal momento che la modalità multiplayer è stata abilitata solamente nella versione definitiva del gioco. Se vogliamo saperne di più sul gioco leggiamo lo speciale a pagina 54 di questo stesso numero di GMC!

CONTROLLI PRINCIPALI

Tasto Sx – Per selezionare e confermare l'azione

Questa bellissima costruzione tipicamente orientale sarà la nostra casa durante tutto il gioco.

Carmageddon TDR 2000 – Questa volta il nuovo episodio di Carmageddon non è stato al centro di particolari polemiche, fortunatamente. Questa patch di ben 28 MB aggiunge parecchie cose, oltre a risolvere qualche bug che affliggeva la precedente versione

PROMOZIONE TISCALI

TISCALI free NET

Questo mese potremo navigare su Internet gratis grazie a TiscaliNet. Il programma che utilizzeremo ci permetterà di accedere anche ad altre interessanti funzioni come Voispring

SHAREWARE

ATTACK OF THE MUTANT CAMEL

Uno storico gioco ideato dalla geniale mente deviata di Jeff Minter, uno sparatutto della vecchia scuola nel quale cammelli, piramidi con l'occhio al centro e altre assurdità faranno da padroni

LLAMATRON

Dedicati a Jeff Minter gli shareware di questo mese, tanto che anche il secondo titolo è una conversione di un suo successo, a sua volta ispirata pesantemente a Robotron. Lottiamo all'interno di arene bidimensionali contro lama, frattali e altre cose che mai sogneremo di incontrare in un gioco!

DirectX 8.0 – C'è poco da dire: il componente fondamentale in qualsiasi computer destinato al gioco!

ACDSEE 3.0 – Un comodissimo programma per la visione e catalogazione delle immagini, noto per la velocità e il supporto a qualsiasi tipo di formato grafico

Getright 4.3 – Se siamo stufi di vedere la connessione al 99% di un download da 100 MB non dobbiamo che installare Getright, che provvederà a non farci perdere la parte del file già scaricata

Regcleaner – Il registro di Windows è una delle parti

A TUTTA MANETTA

STUNT GP

TEAM 17

Pentium 233, 64 MB di RAM, 300 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D con 8 MB RAM (Direct3D o Glide)

Abbiamo giocato tutti con le macchinine radiocomandate da piccoli, e molti di noi continuano a farlo ancora adesso. Dopo il divertente *Re-Volt* e il suo seguito, ecco che spunta un nuovo simulatore di questi giocattoli, sviluppato questa volta dal Team 17. Nel demo potremo scegliere il mezzo da controllare fra una rosa di tre veicoli, e saranno abilitati 2 percorsi. Questi ultimi sono molto particolari, e al posto di ambientazioni "realistiche" come musei, giardini o supermercati, guideremo all'interno di circuiti particolari, zeppi di rampe e curve paraboliche per potersi esibire in spettacolari acrobazie, che sono uno dei punti fondamentali del gioco. È infatti presente un'opzione che ci permette di allenarci esclusivamente in salti ed evoluzioni varie, cercando di fare il maggior numero di punti possibile all'interno di una specie di piscina.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su/giù – Per accelerare/frenare
CRTL sx – Per usare il turbo
SHIFT sx – Per le acrobazie (in aria) o per derapare (sulla strada)Abbiamo giocato tutti con le macchinine radiocomandate da piccoli, e molti di noi continuano a farlo ancora adesso. Dopo il divertente *Re-Volt* e [illegible] uito, ecco che spunta [illegible] simulatore di questi giocattoli, [illegible] pato questa vola dal Team 17. Nel demo potremo scegliere il mezzo da controllare fra una rosa di tre veicoli, e saranno abilitati 2 percorsi. Questi ultimi sono molto particolari, e al posto di ambientazioni "realistiche" come musei, giardini o supermercati, guideremo all'interno di circuiti particolari, zeppi di rampe e curve paraboliche per potersi esibire in spettacolari acrobazie, che sono uno dei punti fondamentali del gioco. È infatti presente un'opzione che ci permette di allenarci esclusivamente in salti ed evoluzioni varie, cercando di fare il maggior numero di punti possibile all'interno di una specie di piscina.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su/giù – Per accelerare/frenare
CRTL sx – Per usare il turbo
SHIFT sx – Per le acrobazie (in aria) o per derapare (sulla strada)

Una delle particolarità di *Stunt GP* è la grafica coloratissima.

A VOLTE, IL CRIMINE PAGA

HEIST

VIRGIN

Pentium 233, 32 MB di RAM, 110 MB su disco fisso, DirectX 7.0a.

Iniziamo la nostra avventura una piccola area urbana, un semplice agglomerato di case con un paio di bar, una banca, la stazione del gas e, ovviamente, una piccola stazione di polizia. Impersoniamo un criminale appena fuggito dal carcere, e la prima cosa da fare è quella di reclutare qualche compagno per continuare le nostre scorribande, alleati importanti che dovremmo scegliere in base alle loro capacità (scassinamento, utilizzo di armi da fuoco, e così via), e poi potremmo continua[illegible] re con le missioni che ci vengono affidate dal nostro capo (colui che ha organizzato la nostra evasione), che potranno andare dallo svaligiare un tranquillo ufficio postale all'assalto in banca. La planificazione è tutto, ed *Heist* si basa completamente sulla strategia, visto che l'azione è ridotta al minimo.
Lo scopo finale è quello di diventare il ricercato numero 1 dell'FBI... mica c'è da scherzare!

CONTROLLI PRINCIPALI

Tasto sx – Per indicare la direzione e interagire con oggetti e persone.

La grafica sembra semplice, ma ci permette di avere una visione d'insieme di quello che accade attorno a noi.

DAILY RADAR

www.dailyradar.it

Cliccando sul "banner" posto in alto nell'interfaccia del CD (mentre siamo già collegati a internet) potremo raggiungere immediatamente Daily Radar, la rivista Online sui videogiochi per PC e console creata dallo stesso staff di Giochi per il Mio Computer. Nella rivista, troveremo anche il canale Showbiz, dedicato al mondo del grande schermo!

più complesse e importanti del sistema, e grazie a questa comoda utility abbiamo la possibilità di controllarlo e modificarlo in maniera semplice e intuitiva

Winamp 2.72 – Il lettore di MP3 per eccellenza, anche se in effetti può essere considerato IL lettore multimediale visto l'alto numero di formati supportati

Winrar 2.8 – A volte navigando sulla Grande Rete capita di imbattersi in file compressi con le estensioni più strane, come appunto il .rar. Questo programma provvede a gestire questo tipo di archivi

Deus Ex Mission Loader – Abbiamo giocato a Deus Ex, abbiamo installato l'SDK che ci permette di giocare con nuovi livelli... adesso possiamo anche gestire con estrema semplicità le nuove mappe grazie a questo semplice programma

Mediadome Music Plugin – Un plugin video molto piacevole per Winamp

Space Rocks – Un altro simpatico plugin per Winamp per visualizzare immagini a tempo della nostra musica preferita

Colin MacRae 2 Editor 2.0 – Il nome dice tutto: un editor per costruire i nostri tracciati per l'ottimo Colin MacRae Rally 2

Driver Audio Creative per Unreal Tournament – La Creative ci tiene a soddisfare i propri utenti, tanto che ha reso disponibili questi driver per godere del suono tridimensionale anche con *Unreal Tournament*

File Audio Evil Dead – Il fil in Italia si chiamava La Casa, e si tratta di uno dei più begli esempi di horror/splatter tanto assurdi quanto divertenti: ecco alcune frasi che l'attore originale ha registrato per inserirle nell'atteso gioco dedicato alla serie

3Aline – Uno screensaver, utile se siamo stufi di quelli ormai visti e stravisti

Demo Show Creator 1.32 – Per gestire con semplicità i demo di *Quake 3: Arena*, fare delle vere e proprie playlist di questi e per semplificare i benchmark con questo gioco

GLI OROLOGIAI, QUESTI SCONOSCIUTI

THE WATCHMAKER

TRECISION

Pentium 266, 64 MB di RAM, 100 MB su disco fisso, DirectX 7.0a. Supporta schede 3D (Direct3D)

Una nuova avventura punta e clicca, questa volta sviluppata e prodotta dall'italianissima Trecision. Il gioco segue lo standard del genere, ma risulta interessante per alcune soluzioni che lo avvicinano molto a titoli come *Under a Killing Moon* o *Pandora's Directive*: il fatto che impersoniamo un investigatore, la possibilità di passare dalla visuale esterna a quella in prima persona, la colonna sonora in stile jazz sono solo alcuni esempi delle somiglianze fra i giochi, anche se *The Watchmakers* è compeltamente in 3D, migliorando quindi la qualità visiva e rendendo più semplici gli spostamenti all'interno delle varie aree.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse Sx: Per interagire con oggetti e persone

Frecce direzionali: Per muovere il personaggio nella visuale in prima persona.

La casa è riprodotta in maniera molto realistica per quanto riguarda l'arredamento e le suppellettili.

IO, CHIARA E LO SCURO

VIRTUAL POOL 3

VIRGIN

Pentium 233, 32 MB di RAM, 23 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

La caratteristica che ha reso i primi *Virtual Pool* innovativi ai tempi della loro uscita è infatti relativa a quest'ultimo: invece di mirare e decidere la potenza attraverso un indicatore, come eravamo sempre abituati a fare in precedenza, è possibile utilizzare il mouse come se fosse una stecca da biliardo, permettendo così di dosare la forza in tempo reale e basandoci unicamente sulla nostra sensibilità, come del resto accade quando si gioca sui tavoli "veri". Questa caratteristica permette inoltre di utilizzare periferiche progettate proprio per questo tipo di giochi, che aiutano a rendere ancora più divertente l'esperienza.

CONTROLLI PRINCIPALI

MOUSE
Tasto sx: Per zoomare
TASTIERA
A: Per mirare
B: Per alzare la parte posteriore della stecca
C: Per modificare l'effetto
H: Per selezionare un'altra palla
M: Per muovere la palla
O: Visuale dall'alto
R: Replay dell'ultimo tiro
S: Per tirare (insieme al movimento del mouse)
T: Per attivare le linee indicanti le traiettorie
U: Per annullare l'ultimo colpo
V: Per cambiare visuale
W: Per allontanarsi dal tavolo
X: Per esaminare il tavolo

La riproduzione di tavolo e biglie è notevolissima, anche se per il resto la grafica è un po' povera.

DIABLO

Combattere contro il Diablo in persona non è poco... riusciremo nella nostra difficile missione per riportare la pace nel nostro mondo?

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti di sistema di *Diablo* sono davvero molto bassi, soprattutto se confrontati con quelli delle produzioni più recenti: per giocare in maniera adeguata basterà infatti possedere un Pentium 60 con 8 MB di RAM (16 in multiplayer), una scheda video SVGA compatibile con le DirectX e un CD-ROM 2x.

INSTALLAZIONE

Inseriamo la nostra copia di *Diablo* dentro il lettore del PC, dovrebbe comparire la schermata di installazione del gioco. In caso non accada o il CD sia già nel lettore, andiamo in Risorse di Sistema, clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore CD-ROM e selezioniamo la voce Apri. Cerchiamo il file "Setup.exe" e selezioniamolo. A questo punto il PC avvierà l'installazione di *Diablo*. La prima finestra ci permetterà di installare subito il gioco vero e proprio. Clicchiamo su "Install Diablo" per procedere all'installazione. Nella schermata successiva potremo decidere la cartella in cui vogliamo installare il gioco (quella di base è "C:\ *Diablo*" e possiamo tranquillamente lasciare questa, non cambia nulla). Accettiamo anche questa impostazione e si avvierà l'installazione automatica. Se non le abbiamo installate, possiamo, dalla schermata iniziale, procedere all'installazione delle librerie DirectX3.0, necessarie per l'avvio (se invece, come è molto probabile, disponiamo di una versione più aggiornata di DirectX saltiamo a piè pari questa operazione).
Per disinstallare *Diablo*, dovremo cliccare su "Avvio", poi "Impostazioni", quindi su "Pannello di Controllo". Clicchiamo sull'icona "Installazione applicazione" e, una volta apertasi la finestra, cerchiamo e selezioniamo la voce "*Diablo*". Selezioniamo, poi, "Aggiungi/Rimuovi". Si aprirà un'altra finestra che ci chiederà di confermare la disinstallazione; se vogliamo cancellare dal nostro disco fisso anche le partite salvate, spuntiamo la casella "Also delete saved games". In pochi secondi avremo disinstallato completamente il gioco dal nostro sistema.

Diablo rappresenta una pietra miliare per le comunità di giocatori online, e possiamo affermare che sia stato uno dei titoli a cui si deve maggiormente la diffusione dei giochi su Internet. Prima di tutto però, è un capolavoro dalle caratteristiche insuperabili. Viene solitamente indicato come un GdR, anche se forse non è questa la definizione più calzante. Pur essendo dotato di molte peculiarità tipiche di questo genere, infatti, *Diablo* è molto intuitivo da apprendere, e scopriremo presto che esplorare i meandri e le cripte di cui è costellato sarà un'esperienza da ricordare per lungo tempo.

LE PRIME SCELTE

Subito dopo aver installato *Diablo* potremo iniziare la nostra prima partita, decidendo come prima cosa quale personaggio utilizzare. Come abbiamo già anticipato, alcuni concetti sono stati semplificati e invece di definire ogni singola caratteristica del nostro eroe, saremo limitati nella scelta della sua classe fra le 3 disponibili: un warrior (il guerriero), un rogue (il brigante) e un sorcerer (lo stregone).
Ovviamente, il primo sarà avvantaggiato nei combattimenti corpo a corpo e sarà capace di utilizzare quasi ogni arma, al contrario del sorcerer che risulterà limitato ai soli incantesimi e poco più, avendo però il vantaggio di poter attaccare a distanza, il rogue altro non è che una via di mezzo fra i due. A questo punto, siamo pronti per lanciarci nell'avventura vera e propria, che si rivela coinvolgente e soprattutto molto libera. Sono presenti tantissimi personaggi non giocanti, ovvero avventurieri, mercanti e saggi gestiti dal computer, con i quali potremo chiacchierare per avere informazioni oppure per procurarci oggetti particolari e avventure. All'interno del gioco, infatti, avremo modo di muoverci come meglio crediamo, decidendo se inoltrarci subito nei sotterranei oppure se bighellonare senza meta parlando con gli abitanti dei villaggi. Potremo affrontare le missioni nell'ordine che

In *Diablo* è anche possibile dialogare con molti personaggi amichevoli, che ci daranno preziosi consigli su come procedere nell'avventura.

La maggior parte dei combattimenti si svolgono nei sotterranei, solitamente popolati da creature come scheletri, non morti e demoni di vario tipo.

La battaglia inizia a diventare complessa: siamo soli contro una folta schiera di nemici.

meglio crediamo, ovviamente evitando di inoltrarci nei sotterranei più pericolosi senza prima esserci attrezzati con armi abbastanza potenti e, soprattutto, di una certa esperienza, acquisibile sconfiggendo nemici man mano più forti.
Non dobbiamo aspettarci di continuare a lottare contro i mostriciattoli che incontreremo all'inizio, anche se sarebbe possibile. Per incrementare i nostri attributi, infatti, sarà necessario affrontare e ridurre in cenere nemici di livelli sempre più alti, mentre quelli meno insidiosi saranno solamente tempo perso.

DA SOLI CI SI ANNOIA

Diablo è uno dei titoli che ha reso celebre Battle.net e in effetti, per quanto giocato da soli risulti molto divertente, in una partita in rete questo GdR dà il meglio di sé. Lottare contro dei mostri controllati dal computer non sarà mai come combattere contro degli avversari in carne e ossa, collegati a Internet da chissà quale lontano paese. Con questi ultimi, infatti, potremo parlare, allearci, o tendere loro ingegnosi tranelli. Nessuno saprà mai quello che potrà succedere, dal momento che la persona che può sembrare più fidata, magari aspetta solo il momento più opportuno per coglierci di sorpresa, uccidendoci e rubandoci tutto l'armamentario che abbiamo faticosamente raccattato durante lunghe ore di gioco. In questa modalità di gioco, quindi, *Diablo* non è più un'avventura che va portata a termine, quanto "un'esperienza consensuale", per dirla con le parole di William Gibson, padre letterario del cyberpunk. I punti e l'esperienza contano, è vero, ma non sono certamente fondamentali, dal momento che è molto divertente anche il semplice viaggiare e chiacchierare con i vari giocatori sparsi in giro per il mondo, senza preoccuparsi troppo di portare a termine le missioni. Inoltre, quello offerto da Battle.net è un servizio completamente gratuito.

COMANDI

Diablo è un gioco molto semplice dal punto di vista dei comandi, e tutte le azioni possono essere svolte senza problemi con il solo uso del mouse. Naturalmente, conoscere qualche piccola scorciatoia da tastiera non potrà che velocizzare il gioco, evitandoci di passare da un menu all'altro. Di seguito riassumiamo i comandi principali:

F1: Attiva l'help in linea
Esc: Menu principale
Tab: Visualizza la mappa, che verrà aggiornata automaticamente ogni volta che scopriremo nuove aree.
Barra Spaziatrice: Nasconde tutte le finestre aperte
S: Attiva il menu delle abilità speciali
B: Attiva il menu degli incantesimi (disponibile solo per alcuni personaggi)
I: inventario
C: Schermata con le informazioni sul nostro personaggio
Q: informazioni sulle avventure risolte e quelle ancora in corso
F: Riduce la luminosità dello schermo
G: Aumenta la luminosità dello schermo
Z: Zoom sull'area di gioco
+ / -: Zoom maggiore/minore della mappa
1 - 8: Utilizza gli oggetti agganciati alla cintura
Caps Lock: Seleziona la modalità Player Friendly/Player Attack. Nella prima il personaggio manterrà rapporti amichevoli con i giocatori, nella seconda li attaccherà indistintamente.
F5, F6, F7, F8: Selezionano velocemente un incantesimo o un'abilità
F9, F10, F11, F12: Inviano i messaggi predefiniti (solo quando si gioca in rete)
Shift + tasto sx mouse: Attacca l'avversario rimanendo sul posto.

BATTLE.NET: PIÙ FACILE DI QUANTO SEMBRI

A volte, la configurazione dei parametri per giocare in rete può gettare un giocatore nello sconforto, ma con *Diablo* possiamo stare tranquilli, dal momento che si tratta di un'operazione molto semplice. Questa piccola guida ci aiuterà a rendere ancora più comprensibile il procedimento:

- Come prima cosa, clicchiamo dal menu delle opzioni sulla voce Multiplayer
- Selezioniamo, ovviamente, la voce **Battlenet**
- Clicchiamo sulla voce **New Hero** per creare il nostro personaggio. Dopo di questo, dovremo dare un nome al nostro eroe e scegliere la sua classe fra **Warrior**, **Rogue** e **Sorcerer**.
- A questo punto, selezioniamo l'opzione **Battle.net.** Il programma cercherà il server migliore, operazione che probabilmente richiederà qualche minuto. Durante questa fase, il programma provvederà ad aggiomare automaticamente la nostra copia di *Diablo*.
- Ora sarà possibile giocare senza problemi. Registriamoci a Battle.net scegliendo un nome e una password. Ovviamente è inutile cercare di registrarsi utilizzando il proprio nome o un soprannome comune, dal momento che con tutta probabilità qualcun altro ci avrà pensato prima di noi... la fantasia è fondamentale per trovare un nome simpatico e ancora "libero".
- Ci siamo, è il momento di creare un server (opzione "Create") o di unirci a una partita già in corso (opzione "Join").

FACCIAMOLI A PEZZI

Il sistema di combattimento di *Diablo* non è assolutamente complicato, e si discosta parecchio da quello a turni tipico dei GdR. Qui tutto avviene in tempo reale e la velocità con cui premiamo il tasto per attaccare risulta in certa misura importante. Questa scelta dei programmatori semplifica in parte il gioco, rendendolo di conseguenza molto immediato anche per gli avventurieri meno esperti. Non dobbiamo mai dimenticare, però, di utilizzare un pizzico di strategia, soprattutto se stiamo impersonando il sorcerer oppure il rogue. Dopo tanti combattimenti è anche possibile rilassarsi un po', andando in città per trascorrere la notte in tutta tranquillità in qualche locanda, comprare delle nuove armi, allenarci in qualche specialità, e soprattutto contattare la gente del posto. Quest'ultimo accorgimento si rivela fondamentale, dal momento che è il modo migliore per trovare un ingaggio o qualche dritta, altrimenti difficili da scoprire.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che consigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove" possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente.

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per Il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE
Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi.

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Crimson Skies* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un dirigibile e l'altro

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora saremo dei veri terrori dei cieli!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Tutto ciò che è dotato di ali, carrello retrattile e un manuale poderoso che spiega come solcare i cieli
Gioco preferito: *Aspettare B 17*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi che gli consentano di estrinsecare tutte le sue qualità peraltro evidenti a chiunque lo frequenti
Gioco preferito: *Fidanzata 3.0*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Tutti quei giochi che potrebbero essero ma che per un motivo o per un altro, non ci sono Tipo i napoleonici
Gioco preferito: *Fantasy General*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: Giochi dove c è da sparare tanto, con un sacco di nemici da abbattere e con un sacco di armi da usare
Gioco preferito: *GP3*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di ogni genere, meglio se basate su una trama degna di un romanzo che tratta temi allucinanti
Gioco preferito: *The Longest Journey*

YURI ABIETTI
Specializzato in: "Guerre Stellari", "Star Trek" e generalmente qualsiasi gioco dove riesca a impersonare un eroe!
Gioco preferito: *HyperSnap DX*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Titoli dove possa applicare le sue innate qualità di "Mister" gestendo 11 calciatori strapagati e capricciosi
Gioco preferito: *FIFA 2001*

UN OMAGGIO AL PASSATO

Hostile Waters ci fa rivivere momenti di antica gloria!

Siamo sicuri che alcuni tra i nostri lettori giocano da parecchio tempo, e ricordano con un affetto titoli del passato che oggi sicuramente impallidirebbero di fronte ai giochi a cui siamo abituati - ma solo per quanto riguarda grafica e sonoro. Le idee di allora – quando azzeccate - sono rimaste insuperate, sotto molti punti di vista. E spesso capita, ai lettori che giocano da molti anni, di scoprire che i nuovi titoli, sebbene spinti da schede grafiche dell'ultima generazione e da processori a migliaia di MHz, nascondono idee già esplorate in passato.
È questo il caso di *Hostile Waters*, provato per voi nelle prossime pagine, che si ispira a un gioco del passato davvero eccezionale, *Carrier Command*, ovviamente adattato ai computer di oggi.
Un altro gioco che merita la nostra attenzione è *Team Arena*, il "Mod" ufficiale della id che rende *Quake 3* ancora più multiplayer di prima. Come leggeremo nella prova, non si tratta di un prodotto rivoluzionario, in quanto molte idee di *Team Arena* sono già state sviluppate da programmatori di livelli indipendenti (livelli che peraltro sono reperibili gratuitamente tramite Internet o il nostro CD demo), ma resta comunque un prodotto interessante, soprattutto per le vaste aree in cui ci permette di duellare a colpi di Rail Gun. Infine, segnaliamo un'espansione per un gioco di ruolo che ha riscosso un successo inaspettato: *Heart of Winter*, che permetterà agli avventurieri di *Icewind Dale* di esplorare nuove lande alla ricerca di mostri sempre più agghiaccianti!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 88

pag. 92

pag. 96

pag. 100

pag. 102

pag. 104

pag. 107

pag. 108

pag. 110

pag. 118

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Di recente si sta trasformando in un vero tuttologo del mondo videoludico, giocando a tutto ciò che trova in giro
Gioco preferito: *Manuale Warcraft II*

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito: *Project IGI Marine Ed*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: I giochi di moto dove si usa una chitarra elettrica per fare rigore. Li adora! Anche in lingua originale
Gioco preferito: *Deputy PlayPower*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Di solito nei giochi di F1 ma ultimamente nei simulatori di festeggiamenti per la vittoria di Schumacher!
Gioco preferito: *GP 3*

NEMESIS
Specializzata in: Nemesis è ormai "Super Partes" ed è specializzata in tutti i giochi. Una vera enciclopedia multimediale umana!
Gioco preferito: *Rispondere ai lettori*

ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in: Giochi dove può fare il generale e comandare delle truppe che gli obbediscano veramente, anche se virtualmente
Gioco preferito: *Il Grande Fratello*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo. Meglio se giapponesi!
Gioco preferito: *Irish Coffee*

GENERE: STRATEGIA/AZIONE

HOSTILE WATERS

Azione, strategia e grandi esplosioni ai margini delle acque ostili...

Un perfetto esempio di gioco di squadra. Abbinando armi a corto e lungo raggio, presto avremo ragione di quella torretta difensiva.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOTTO CONTROLLO

Quando le cose si fanno troppo frenetiche, la miglior cosa da fare è accedere a questa mappa. Una volta qui, il gioco entre in pausa e noi possiamo studiare con calma la situazione. Le nostre unità sono rappresentate in verde sulla mappa, insieme all'area già esplorata. Le forze nemiche sono invece di colore rosso. I comandi a disposizione permettono di impostare la nostre tattica esattamente come la vogliamo, tenendo conto delle postazioni difensive e degli obiettivi della missione. Uno strumento che, se ben utilizzato, ci permetterà di automatizzare i passaggi più elementari, consentendoci di concentrarci al meglio sulla missione in corso.

SE dovessimo giudicare il valore di un gioco esclusivamente dalla trama, potremmo dire che *Hostile Waters* avrebbe già segnato un punto a suo favore. Senza discostarsi troppo dai canoni convenzionali, una volta tanto i programmatori della Rage non sono partiti dal presupposto che la vecchia Terra dovesse essere un cumulo di rovine abbandonate a causa di un conflitto nucleare; tutt'altro. Pare infatti che nel 2032, anno in cui il gioco è ambientato, concetti quali povertà e disordine saranno soltanto un triste ricordo e i popoli vivranno felici.

Ovviamente, un mondo dove tutto funziona per il meglio non sarebbe un grande scenario per un gioco di guerra. Ecco allora comparire un'organizzazione chiamata "Cabala del vecchio Mondo", gestita da magnati, presidenti e militaristi che non vedono l'ora di destabilizzare il sistema, per poter tornare a una vita a base di sfruttamento e speculazione. Niente di trascendentale, quindi, ma se non altro il concetto classico del "pianeta corrotto da liberare" è stato ribaltato, offrendo un valido motivo per cui battersi.

"Hostile Waters rivela una profondità davvero notevole"

Questa è comunque solo la base della storia che sostiene il tutto, gli spezzoni filmati tra una missione e l'altra, realizzati con lo stesso sistema grafico del gioco, riveleranno numerosi retroscena e alcuni aspetti interessanti relativi ai personaggi che incontreremo. Altro punto a favore.

La prima cosa che stupisce positivamente, una volta entrati nel vivo di *Hostile Waters*, è l'estrema preziosità della grafica. Il sistema impiegato dalla Rage è lo stesso del vecchio *Incoming*, qui riproposto in una versione migliorata, e la resa è a tratti davvero stupefacente. Al di là delle splendide esplosioni, da sempre uno dei "marchi di fabbrica" della Rage, abbiamo un'ottima definizione del paesaggio e delle strutture, insieme a un design delle unità combattenti davvero realistico. Le suddette armate rispondono a precise leggi fisiche e, particolarmente apprezzabile nei mezzi di terra, il loro comportamento riproduce abbastanza

UN SOLO MEZZO, DIVERSI COMPITI

Lo "Scarab" è un veicolo polifunzionale che svolge compiti diversi in base all'equipaggiamento di cui vorremo dotarlo. Può quindi essere impiegato per la raccolta delle risorse, ma anche, come in questo caso, come mezzo per la riparazione delle unità danneggiate. Un sapiente utilizzo di questa funzione aumenterà in modo esponenziale la possibilità di sopravvivenza dei nostri costosi mezzi d'attacco.

fedelmente quello di un reale veicolo che si muove su fondi sconnessi o pendenze. La caratteristica più suggestiva è però quella relativa alle condizioni del tempo variabili. Oltre al passaggio dal giorno alla notte, nel corso delle missioni avremo a che fare con condizioni meteorologiche instabili; questo vuol dire combattere in un pomeriggio assolato, ma anche in un'alba piovosa, con tutte le conseguenze immaginabili sulla visibilità.

Dal punto di vista della giocabilità, *Hostile Waters* rivela tutto il suo potenziale nel corso delle missioni. Alla base di tutto c'è la gigantesca nave da battaglia che agisce da centrale operativa mobile. Qui vengono costruiti i vari tipi di veicoli disponibili, ognuno dei quali può essere personalizzato aggiungendo elementi separati quali armamenti, potenziamenti di armatura e via dicendo. La risorsa che dovremo accumulare per poter costruire le nostre forze è data dai rottami metallici, reperibili nella zona di battaglia (e dopo un assalto ne troveremo in abbondanza). Per fare ciò, avremo bisogno di una particolare unità di terra che potrà essere equipaggiata con un congegno per la raccolta del

Chi ha detto che pilotare un veicolo che non si muove non sia divertente? Eccoci alle prese con un po' di tiro al bersaglio.

materiale, ma che vanterà anche differenti impieghi, per esempio la riparazione dei veicoli, se equipaggiata con diversi componenti.

Ogni mezzo, per poter funzionare in modo autonomo, necessita di un microchip chiamato "Soul Catcher" (letteralmente "Acchiappa anime"). Questo congegno rappresenta lo spirito di un soldato esperto, e può essere riutilizzato anche se l'unità a bordo della quale è installato viene abbattuta. Il motivo per cui i piloti non possono morire è molto semplice: sono già morti. I chip a disposizione per ogni missione contengono le loro essenze vitali, e sono limitati; questo vuol dire che dovremo occuparci di persona delle unità prive di questo elemento, impartendo loro precisi comandi attraverso un sistema di punti posizionati sulla mappa. In ogni istante, comunque, saremo in grado di disabilitare i chip e prendere il controllo anche dei mezzi guidati dai piloti virtuali.

La nostra nave madre ha diverse frecce al proprio arco, ma all'inizio del gioco i suoi circuiti sono parzialmente disabilitati, permettendoci di fabbricare solo i mezzi di base. Si tratta di un espediente che consente al giocatore di calarsi nel gioco gradualmente, apprendendo le varie e numerose funzioni disponibili. *Hostile Waters*, infatti, rivela una profondità notevole per un gioco di strategia e azione.

La componente tattica è esaltata da una mappa tridimensionale dell'area di gioco, alla quale è possibile accedere sia in fase di pianificazione della missione, sia a

COMBATTERE AL BUIO

Data la variabilità delle condizioni atmosferiche e la presenza del ciclo notte-giorno, ecco che un buon visore notturno può facilitarci il compito in condizioni di scarsa visibilità. Mediante la semplice pressione di un tasto, potremo avere una visuale a infrarossi della zona di battaglia. Non certo definita come in condizioni di bel tempo, ma comunque meglio del buio completo.

Ecco un piccolo saggio di quanto gli sviluppatori della Rage ci sappiano fare con le esplosioni.

GARANZIA ESPLOSIVA

La Rage Software, casa di sviluppo di *Hostile Waters*, è sempre stata rinomata per la spettacolarità grafica delle esplosioni all'interno dei propri giochi. Tale caratteristica è godibile anche in due titoli relativamente recenti: *Incoming*, classico sparatutto arcade non certo profondo, ma dalla grafica mozzafiato, e il particolare *Expendable*, sorta di riedizione dei classici arcade da sala giochi come *Commando* e *Ikari Warriors*, dalla giocabilità immediata. Anche qui le esplosioni erano a dir poco spettacolari.

Il ciclo giorno-notte permette anche spettacoli di questo tipo. Ecco uno splendido tramonto di Luna, per la gioia dei più romantici.

operazione in corso. In quest'ultimo caso il gioco verrà messo in pausa e potremo impartire tutti gli ordini che desideriamo, senza l'assillo del tempo.

La varietà di compiti che dovremo svolgere e le molte funzioni disponibili rendono il gioco piuttosto complesso e difficile da gestire, specialmente nelle prime fasi, quando più di una volta ci troveremo nella condizione di non sapere esattamente cosa fare. Dopo un paio di missioni, tuttavia, comprenderemo i meccanismi e scopriremo che le unità equipaggiate di chip ci solleveranno da molti incarichi, come per esempio la raccolta delle risorse.

Inoltre, l'intelligenza artificiale che governa le nostre unità compie il proprio dovere in modo egregio e anzi, spesso e volentieri, un pilota gestito dal computer rivelerà un'abilità di manovra e di fuoco maggiore di quella che potremmo avere noi controllando il combattimento in prima persona. Tutto questo ci permetterà di apprezzare le molte possibilità tattiche che ci vengono offerte e di padroneggiare la situazione senza mai sentirci sopraffatti dal gioco, un rischio sempre presente quando ci si trova di fronte a un titolo strategico con molti controlli in un contesto tridimensionale.

Hostile Waters riesce nel difficile compito di rimanere perfettamente gestibile anche quando le cose si fanno "pesanti". Il merito principale di questa importante caratteristica è da attribuirsi a un'interfaccia che permette di controllare l'azione in modo efficace, e a una costruzione impeccabile delle missioni. Queste ultime presentano sempre obiettivi molto diversi tra di loro; niente a che vedere con il classico "distruggi la base nemica", ma compiti specifici che ci vedranno impegnati nella difesa della nostra nave, nell'eliminazione di un bersaglio o, addirittura, nell'uccisione di un pilota avversario. Molto spesso, saremo anche chiamati a recuperare particolari materiali nemici, in modo che la nostra nave madre possa apprenderne le tecnologie e metterle poi al nostro servizio sotto forma di nuovi mezzi.

Questi comprendono, oltre all'unità di base, che è l'elicottero, anche un arsenale da combattimento terrestre di tutto rispetto: torrette difensive, trasporti e molto altro. Tutti questi mezzi, come accennavamo, possono essere equipaggiati con armi diverse, aumentando in modo notevole la varietà di strumenti a nostra disposizione.

Alla fine, quindi, stabilito che lo spessore, la profondità e la qualità non mancano, rimane da capire se il gioco sia divertente o meno. La risposta è un sì più che convinto. *Hostile Waters* riesce a coniugare la spettacolarità grafica tipica dei titoli Rage con una componente tattica estremamente coinvolgente, a cui si accompagna la possibilità di guidare personalmente i mezzi d'attacco per sparare a raffica su tutto ciò che si muove, proprio nel classico stile degli arcade. Un giudizio più che positivo, quindi, e considerando che il gioco è stato in lavorazione per oltre due anni, possiamo dire che è valsa la pena di attendere così a lungo.

GMC IN BREVE

Hostile Waters è
- **Graficamente appagante**
- **Profondo**
- **Tatticamente stimolante**

Hostile Waters non è
- **Immediato**
- **Solo un gioco strategico**
- **Facile da completare**

■ Casa Rage Software ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D 8MB ■ Sistema Consigliato PIII 350, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.rage.co.uk

IN ALTERNATIVA...

Ground Control, Ago 00 8 — Uno strategico 3D davvero convincente. Anche qui le esplosioni non scherzano

Battlezone 2, Dic 99, 9 — Un perfetto esempio di strategia in ambiente 3D. Un "must" da collezione!

Azione e strategia in una miscela esplosiva, condita da una grafica splendente. Non proprio immediato, ma estremamente appagante.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: SPARATUTTO

QUAKE III TEAM ARENA

Lo spirito di squadra irrompe sull'incontrastato dominatore degli sparatutto 3D.

Ogni tanto conviene illuminare le ambientazioni più tetre con una bella scarica elettrica.

QUELL' estremo istinto di sopravvivenza individualistico che pervade il giocatore ogniqualvolta si ritrova immerso nella frenesia di una partita a *Quake* sta per essere soppiantato da un ben più etico spirito di fratellanza. *Quake 3 Team Arena* trasforma infatti il capolavoro di casa Id in uno sparatutto ove i protagonisti della contesa non sono più singoli mercenari, ma squadre organizzate decise a tenere alto l'onore del proprio clan. Certo, le entusiasmanti sparatorie tutti contro tutti sono ancora possibili, ma l'obiettivo che gli sviluppatori della Id Software hanno voluto perseguire con *Team Arena* è stato principalmente quello di ottimizzare ed elevare all'ennesima potenza il gioco a squadre già intravisto nei precedenti episodi di *Quake*.

Per evitare l'insorgere di qualsiasi fraintendimento, è comunque bene chiarire fin dall'inizio che *Team Arena* non può funzionare se ancora non si è provveduti a installare sul proprio computer *Quake 3 Arena*. Non ci troviamo

infatti dinanzi a una specie di *Quake 4* ma, più semplicemente, a una specie di rivisitazione resasi opportuna dopo le pressioni esercitate

"Giocheremo anche in sconfinate radure erbose"

dai numerosi appassionati e le accresciute potenzialità dei computer domestici. D'altra parte, il sistema grafico impiegato da *Quake 3 Arena*, nonostante porti ormai sulle spalle il peso di diverse stagioni, rimane tuttora quanto

SIMPATICI GINGILLI

Tutte le armi viste in *Quake 3 Arena* sono state riprodotte in *Team Arena*. Tre nuovi strumenti offensivi sono però stati introdotti così da rendere i combattimenti ancor più cruenti.

NAILGUN: Il Nailgun, detto anche "sparachiodi", è una delle migliori armi viste nel primo *Quake*. In *Team Arena* ripropone quella stessa potenza offensiva nelle sparatorie a corto raggio che lo rese celebre in passato. È piuttosto lento in fase di caricamento, ma bastano due colpi per "inchiodare" l'avversario.

CHAINGUN: Questo mitagliatore a canne rotanti è capace di svuotare il caricatore in pochi secondi facendo investire il malcapitato nemico da una micidiale pioggia di proiettili. Chi ha giocato a *Quake 2* sa che pur essendo poco preciso, offre una potenza di fuoco a dir poco impressionante.

PROXIMITY MINE LAUNCHER: Questo "lanciamine di prossimità" ricorda per certi versi il Biofucile Ges visto in Unreal Tournament. Nessuna gelatina verde sarà in ogni caso sparata da questo strumento offensivo ma esclusivamente bombe a orologeria capaci di rilevare la vicinanza di un essere animato e quindi esplodere.

Gli scenari di *Team Arena* non sono curati quanto quelli di Quake 3 ma offrono comunque diversi scorci altamente spettacolari.

Utilizzando con arguzia le mine di prossimità potremo mietere numerose vittime.

di meglio uno sviluppatore possa ambire per dar vita a un videogioco. È dunque legittimo da parte di Id Software capitalizzare quanto fatto in passato e riadattarlo alle prestazioni dei processori e delle schede video attuali. *Team Arena* metterà infatti a dura prova il nostro computer molto più di quanto lo faccia *Quake 3*. Eppure, non sembra che la qualità grafica sia aumentata tanto quanto le richieste di sistema. Il motivo è semplice: questo aggiornamento non si limita a offrire qualche nuova mappa, ma interviene su diversi aspetti strutturali del gioco originale.

Andiamo dunque con ordine e cerchiamo di individuare tutte le novità, più o meno eclatanti, offerte da *Quake III Team Arena*. Avviando il gioco, ci si accorge immediatamente che una più gradevole e funzionale interfaccia ha fatto tramontare quella impostazione spartana che da sempre ha caratterizzato i menu dei giochi targati Id Software. In particolare, si rivela particolarmente utile il ricorso ai filmati per consentire al giocatore di esplorare le mappe ancor prima di avviare i combattimenti. Durante ogni momento della partita è poi possibile intervenire su tutte le opzioni di gioco tramite dei comodi menu a cascata.

Insomma il gioco è ora più accomodante anche se risulta evidente che a trarre i maggiori benefici dall'avvento di *Team Arena* sia stato il numero di modalità di gioco. Il giocatore può ora cimentarsi in tre nuove discipline (One Flag CTF, Harvester e Overload) pensate specificatamente per il gioco di squadra. One Flag CTF è una variante del "cattura la bandiera" di *Quake 3 Arena* in cui le due squadre devono cercare di impossessarsi dell'unica bandiera posta al centro della mappa e portarla nel quartier generale del clan avversario. Ben più cruenta è invece la modalità Harvester, in cui il giocatore deve collezionare i teschi dei nemici abbattuti: per ogni caduto infatti comparirà nel bel mezzo del campo di battaglia un cranio virtuale che dovrà essere poi portato nella sede della base avversaria. Nella modalità Overload, meno macabra ma più devastante, l'obiettivo del gioco è quello di colpire ripetutamente e distruggere un monolito a forma di teschio posto nel cuore della base avversaria.

Naturalmente, tutte quelle modalità ereditate dalla versione originale di *Quake 3* come il

QUESTIONE DI SUONI

Notevoli sforzi sono stati compiuti per rendere coinvolgente e realistico il sonoro di *Team Arena*. È stato addirittura introdotto l'effetto Doppler ovvero quel cambiamento di tonalità che un ascoltatore percepisce quando un oggetto rumoroso si avvicina a lui. Scoperto dall'austriaco Christian Doppler questo caratteristico cambiamento di tonalità è dovuto alla compressione (se in avvicinamento) o dilatazione (quando si allontana) delle frequenze sonore. Diminuendo gli intervalli tra le onde, viene aumentata la frequenza e dunque il tono risulta così più acuto. Non bisogna comunque essere scienziati per apprezzare le finezza acustiche di *Team Arena*, basterà infatti farsi sfiorare da un missile per capire non solo l'effetto Doppler ma anche di essere in serio pericolo.

VOCALE O CONSONANTE?

Non ci stiamo riferendo al noto gioco televisivo ma ai numerosi bonus, meglio conosciuti come power-up, capaci di elevare considerevolmente determinate potenzialità del giocatore. L'impiego di un determinato power-up consente inoltre a ogni componente del clan di specializzarsi in un determinato ruolo strategico.

AMMO REGEN

Ideale per chi preferisce delinearsi dal cuore dell'azione e appostarsi in locazioni strategiche per tendere agguati al nemico, questo power-up permette di rifornire automaticamente le proprie armi e abbassare notevolmente i tempi di caricamento.

SCOUT

Questo power-up trasforma il giocatore in un corridore velocissimo. Si rivela particolarmente utile ogni qualvolta si intende rubare la bandiera agli avversari e attraversare rapidamente le sconfinate radure delle ambientazioni all'aperto.

DOUBLER

Permette di raddoppiare il danno inflitto dalle nostre armi. Si rivela incredibilmente devastante quando utilizzato in combinazione con il lanciamissili. Evitiamo di fare i kamikaze utilizzando questo micidiale cocktail nei luoghi più angusti, l'onda d'urto finirebbe infatti per spalmarci sulle pareti.

GUARD

Permette al giocatore di rigenerare l'energia vitale e riparare l'armatura. Si rivela dunque ideale per difendere la propria base o scortare un compagno di squadra. Può tornare comunque utile quando è necessario soggiornare a lungo nella base nemica come nella modalità Overload.

UN'OCCHIATA ALLE MAPPE

Team Arena offre un totale di sedici mappe: Tra quelle nuove ce ne sono otto dedicata agli scontri tra squadre e quattro disegnate per i tornei tra singoli contendenti. Vi sono poi quattro mappe CTF ereditate da *Quake III Arena* e riadattate alle novità offerte da *Team Arena* (armi, power-up e modalità di gioco).

IL MOTORE DEL DUEMILA

I sistemi grafici (detti anche "motori") targati Id Software sono sempre stati all'avanguardia e hanno consentito a molti giocatori di immergersi in ambientazioni tridimensionali incredibilmente realistiche. La manifesta superiorità di quello usato per *Quake III* ha poi convinto altri sviluppatori a chiederlo in prestito per dar vita a nuovi videogiochi. *American McGee's Alice* è uno dei primi titoli nati da questo genere di collaborazione ma altri giochi, come *Return To Castel Wolfstein* e *Medal Of Honour* sono già in fase di sviluppo. Simili rapporti consentono agli sviluppatori di ottenere in poco tempo il miglior sistema grafico in circolazione e concentrarsi esclusivamente sullo studio del gioco vero e proprio.

classico rubabandiera (Capture The Flag) possono ora avvantaggiarsi delle innovazioni introdotte da *Team Arena*. La comunicazione tra i componenti dello stesso clan è stata ad esempio migliorata e arricchita con nuove istruzioni vocali. A detta poi degli sviluppatori, l'intelligenza artificiale dei bot, ovvero dei mercenari gestiti dal computer, sarebbe in grado di mettere a dura prova anche i clan composti da giocatori in carne e ossa. Possiamo però aggiungere che i bot, assumendo talvolta atteggiamenti tattici poco opportuni,

> **"La qualità grafica non è aumentata quanto le richieste di sistema"**

non rendono di certo la vita facile neppure a chi se li ritrova come compagni di squadra. I nuovi scenari sono infatti mediamente più ampi di quelli già visti in *Quake 3 Arena* e impongono al giocatore una coper-

Nelle ambientazioni più sconfinate un solo mercenario, se ben appostato, può annientare l'azione offensiva di un intero clan.

UNA NUOVA MAPPA
Sul CD demo di questo mese di GMC è presente una mappa aggiuntiva per *Quake 3 Team Arena*: "Garden of Gibs", nella directory "mappe/Team Arena". Buon divertimento!

Team Arena andrebbe giocato almeno una volta per assistere alla devastante esplosione procurata dall'azione suicida di un giocatore kamikaze.

UN'OCCHIATA ALLE MAPPE
Team Arena offre un totale di sedici mappe: Tra quelle nuove ce ne sono otto dedicate agli scontri tra squadre e quattro disegnate per i tornei tra singoli contendenti. Vi sono poi quattro mappe CTF ereditate da *Quake III Arena* e riadattate alle novità offerte da *Team Arena* (armi, power-up e modalità di gioco).

Difficilmente potrà capitare di avvicinare un nemico così tanto senza farsi crivellare di proiettili

tura del territorio molto più accorta e strategica. In *Team Arena* sono addirittura state introdotte tre mappe in cui sarà consentito uscire dai soliti angusti comdoi per combattere all'aria aperta su sconfinate radure erbose. Naturalmente, questo genere di scenari mal si presta a scontri tra squadre rimaneggiate ma, permettendo di ospitare anche una sessantina di giocatori, si rivela ideale per tutti gli appassionati di combattimenti on-line.

Gli altri otto livelli introdotti da *Team Arena* sono stati disegnati considerando tutte quelle esigenze imposte dai combattimenti a squadre. Le mappe si sviluppano dunque sempre simmetricamente tanto nella forma quanto nella disposizione di bonus, armi e munizioni così da garantire sempre una situazione di par condicio per i due clan contendenti.

Purtroppo, l'ampliamento degli scenari non ha consentito di riproporre in *Team Arena* quello stesso volume di finezze architettoniche offerto da *Quake 3*. Al di sotto delle aspettative rimane anche l'esiguo numero di personaggi introdotti da *Team Arena*. Per generare il corpo dei nuovi arrivati sono stati scomodati solo due modelli tridimensionali, uno maschile e uno femminile, a cui successivamente è stata "incollata" una testa diversa. In compenso, nell'arsenale offerto in dotazione a ogni giocatore hanno fatto il loro esordio un lanciamine di prossimità, un mitra a canne rotanti e un devastante sparachiodi. A essere precisi, non sarebbe corretto parlare di novità riferendosi a questi ultimi due strumenti offensivi, essendo stati a suo tempo protagonisti nei capolavori della Id software precedenti a *Quake 3 Arena*

(rispettivamente in *Doom II* e nel primo *Quake*). In ogni caso, la vera novità di questo aggiornamento non risiede tanto nella possibilità di avere a disposizione nuovi scenari, modalità di gioco inedite e armi rivoluzionarie ma nel fatto che questa volta dovremo mettere mano al portafoglio per giocarci. Di stravolgimenti *Quake 3* ne ha infatti già subiti parecchi grazie all'intraprendenza di numerosi appassionati che su Internet hanno distribuito gratuitamente i cosiddetti "mod". Certo, *Team Arena* è un prodotto ufficiale ma, per dirla tutta, non sarebbe riduttivo dipingerlo come l'ennesimo mod (anche se molto esteso) di Capture The Flag.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Team Arena è:
- Ottimizzato per le partite on-line
- Un add-on che richiede *Q3A*
- Dedicato al gioco di squadra

Team Arena non è:
- *Quake IV*
- Più fluido di *Quake 3 Arena*
- Gratuito

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Id** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **59.900** ■ Sistema Minimo **PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D con 16 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D con 32 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Open GL** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.quake3arena.com**

IN ALTERNATIVA...

Unreal Tournament, Set 99 **8**
Grafica spettacolare e combattimenti frenetici lo rendono l'unica vera alternativa a *Quake*

Soldier of Fortune, Apr 00 **8**
Per chi non cerca solo sparatorie fini a sé stesse ma anche una trama coinvolgente

Elevate richieste di sistema e prodotti simili reperibili gratuitamente rendono questa espansione di *Q3* appetibile solo per i veri appassionati di sparatutto.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: AZIONE 3D

SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

Impersoniamo il solito eroe senza macchia né paura nella lotta contro le oscure e temibili forze del male.

In certi momenti, si respira un'atmosfera di grande fascino.

IN TANTI CI SI MASSACRA MEGLIO

***Severance: Blade Of Darkness*, oltre alla modalità per giocatore singolo, offre anche la possibilità di divertirsi in rete fino a 10 giocatori in arene appositamente progettate. L'idea di poter provare a fondo diversi stili di combattimento, diverse armi e mosse di ogni tipo insieme ad altre persone è molto intrigante, anche perché stimola di più la sperimentazione rispetto alla modalità per un solo giocatore, dove normalmente si trovano un paio di mosse particolarmente efficaci e un'arma buona per quasi tutte le situazioni, per poi non cambiarle mai. Peccato solo che non sia possibile combattere nelle arene anche contro duellanti gestiti dal computer...**

Il sogno di ogni appassionato sarebbe quello di trovare sulle pagine di GMC soltanto giochi incredibilmente innovativi, veri capolavori che aprono nuove strade al divertimento. Sappiamo tutti che un simile scenario non coincide con la realtà, ma questo non vuol dire che non sia possibile divertirsi anche con quei giochi che, pur non assurgendo a particolari vette di creatività e riprendendo invece situazioni già sfruttate, svolgono degnamente il loro dovere. Non a caso, per quanto i veri capolavori vengano generalmente premiati dal successo di pubblico, una buona fetta del mercato è composta proprio o da seguiti di grandi successi del passato o da giochi che ricordano qualche altro titolo che li ha preceduti: in fondo quello che conta di più è il divertimento.

Nella filosofia del "perché cambiare ciò a cui il pubblico è abituato" rientra pienamente *Severance: Blade Of Darkness*. Sin dai primi minuti di gioco è possibile percepire echi da quasi tutti i giochi 3D con visuale in terza persona visti negli ultimi anni: gli angusti corridoi in cui si aggira il protagonista ricordano spesso quelli di *Ultima IX*, di *Crusaders Of Might And Magic*, di *Rune*, di *Vampire. The Masquerade - Redemption* o anche semplicemente di *Tomb Raider*. Il gioco con il quale ci sono maggiori punti in comune è però forse il vecchio *Die By The Sword*, che ne condivide sia l'impostazione prevalentemente incentrata all'azione, sia l'atmosfera fantasy. Ci piace ricordare *Die By The Sword* perché si trattò del primo esperimento di proporre qualcosa di diverso e più profondo come giocabilità, qualcosa che cercasse di regalare un'esperienza insolita e, almeno nelle intenzioni degli sviluppatori, rivoluzionaria. Esperimento in parte fallito, perché il sistema di controllo appositamente progettato per l'occasione

"Potremo utilizzare una eccellente funzione di bloccaggio del bersaglio"

era sì geniale e unico, ma anche spaventosamente goffo a causa della difficoltà dovuta all'eccessiva libertà nei movimenti degli arti che esso consentiva:

L'AVVENTURA E I SUOI EROI

La trama è talmente scarna e pretestuosa che essa potrebbe non essere presente e nessuno avrebbe notato la minima differenza: per chi fosse curioso, essa narra della fuga del protagonista dalle prigioni di una fortezza nemica, alla quale segue la terribile scoperta del rapimento del sovrano da parte di un emissario delle forze dell'oscurità. Tutto il gioco consiste nella ricerca del legittimo regnante e nella missione per debellare i mostri maligni. Quello che è più interessante è la scelta del personaggio che dovremo utilizzare per tutto il gioco: ecco una veloce carrellata sui quattro eroi che potremo impersonare.

SARGON

NAGLFAR

ZOE

TUKARAM

era un sistema di combattimento un po' troppo in anticipo sui tempi, che sarebbe stato perfetto utilizzando periferiche per la realtà virtuale, ma che con un mouse e una tastiera si rivelò frustrante.

Ebbene, gli esordienti sviluppatori spagnoli della Rebel Act hanno pensato di realizzare un titolo di ambientazione fantasy che nei combattimenti sia un po' più complesso, giocabile e dotato di spessore della media dei giochi in circolazione (anche il pur eccellente *Ultima IX* risulta estremamente semplificato nella gestione dei duelli), ma che allo stesso tempo rifugge l'eccesso di innovazione di *Die By The Sword*. Il risultato è un gioco d'azione 3D contaminato da una spruzzata di elementi di gioco di ruolo (il che sembra un po' essere una moda negli ultimi tempi), aggiornato e spettacolare dal punto di vista grafico.

Non c'è molto da dire sulla struttura di gioco, anche perché chiunque abbia giocato nella sua vita a uno dei titoli sopra citati saprà già cosa aspettarsi: le solite ambientazioni che non possono mancare in un titolo fantasy (prigioni, fortezze, tombe, miniere, antiche rovine ...), lunghi corridoi in pietra, cunicoli sotterranei scarsamente illuminati e dal vago sentore di muffa, trappole letali, mostri di ogni tipo, leve da premere, porte da aprire con chiavi appositamente disseminate nei luoghi più inaccessibili e pozioni magiche. Al lato esplorativo, sempre predominante, si unisce quindi una piccola componente di ragionamento per la soluzione di enigmi pratici sempre molto semplici, e soprattutto una pesante dose di combattimenti.

Come già accennato, il sistema di gestione degli scontri cerca di ovviare ai problemi di giocabilità riscontrati in passato in altri titoli, pur mantenendo un discreto livello di spessore. La scelta adottata consiste in un sistema di attacchi e di mosse che si sviluppa solo con il tempo e con la pratica: per ogni duello che si vince e per ogni arma che si utilizza, il nostro personaggio accumula "esperienza", che con il tempo va a influire sulla potenza dei nostri attacchi, sulle capacità difensive, sull'affaticamento e anche sul numero di mosse a disposizione. Sarà sufficiente quindi eseguire delle particolari combinazioni di tasti prima di sferrare l'attacco per vedere il nostro protagonista esibirsi in azioni degne del miglior film di cappa e spada: è un sistema completo ed efficace, che comunque richiede una certa abilità e coordinazione pur non risultando troppo frustrante.

Il vero passo avanti nella giocabilità introdotto da *Severance* consiste però nella funzione di "bloccaggio del

Molti dei semplici enigmi del gioco sono incentrati sull'attivazione di leve.

Una comoda schermata raccoglie le statistiche del personaggio e le mosse d'attacco che ha imparato fino a quel momento.

GRAND GUIGNOL

Un po' per ricerca del realismo esasperato, un po' per soddisfare lo spirito sadico che alberga in molti giocatori, i programmatori sembrano sempre intenti e ricreare le violenza fisica e la morte nel modo più convincente e dettagliato possibile. In *Severence* si raggiungono livelli degni di un film di Dario Argento: è spettacolare vedere la testa del nemico che vole via mozzata di netto, dopodiché il suo corpo si accascia a terra esanime fra fiotti di sangue che sampilleno copiosamente cospargendo il terreno. Cosa dire poi delle possibilità di recidere un braccio o une gamba e un nemico e poi utilizzare l'arto come oggetto contundente? Oppure degli strazianti gemiti e convulsioni e cui si abbendona il nostro personeggio prima di morire? Decisamente brutale e crudo, me reelizzato talmente bene e con coerenza verso lo spirito del gioco da non sembrare gratuito o esagerato. Per gli stomaci deboli è sempre comunque possibile ridurre il tasso di sangue dei menu delle opzioni...

PREZIOSISMI TECNICI

Oltre che dall'estremo realismo degli effetti sanguinolenti, *Severance* è caratterizzato da diversi altri tocchi di bravura che rendono il gioco molto convincente. Un esempio di questa cura per i dettagli tecnici è la gestione delle ombre: le torce e le lanterne proiettano in tempo reale silhouette nere, gigantesche e dalla forma realistica per tutti gli oggetti e le creature che attraversano il loro fascio luminoso, creando un effetto veramente d'atmosfera. Altrettanto curato è il modello fisico che regola tutti gli oggetti del gioco, che se lanciati seguono traiettorie convincenti. Lo stesso vale per i frammenti delle casse che vengono distrutte, e per gli spruzzi di sangue. Questa concretezza e coerenza del mondo di gioco ha importanza non solo dal punto di vista estetico, perché esistono un paio di situazioni in cui gettare nel modo opportuno un teschio o un qualsiasi altro oggetto può servire a verificare la presenza di trappole...

I riflessi sull'acqua che si increspa sono realizzati con maestria

Salvi! Uno dei momenti più emozionanti è la fuga a rotta di collo da due enormi sfere di pietra che stanno per schiacciarci.

bersaglio". Il problema di molti giochi di questo genere è che in un duello molti nostri colpi finiscono a vuoto se l'avversario si sposta, per non parlare del caos in caso di mischie con più duellanti. *Severance* permette invece di selezionare con un tasto quale dei nemici si desidera prendere di mira. Da quell'istante, fino alla morte del nemico o a quando decideremo di cambiare bersaglio, ogni nostro spostamento verrà interpretato non più in senso assoluto, ma relativo al nemico selezionato: in questo modo non lo perderemo mai d'occhio e lo avremo sempre di fronte, proprio come riusciremmo a fare nella realtà. Non si tratta di un sistema perfetto (qualche volta si perde ugualmente di vista il nemico, specialmente quando in seguito a un fendente troppo irruente gli si finisce alle spalle), ma è comunque molto comodo.

Nel complesso, la Rebel Act è quindi riuscita a realizzare un gioco che pur non aggiungendo molto di nuovo riesce a limare alcuni importanti aspetti della giocabilità, e che offre un impatto grafico di sicuro effetto. L'impressione entusiastica suscitata in noi dai primi minuti di gioco (merito dei bellissimi effetti di luce, dei dettagli delle ambientazioni e della buona giocabilità) nel giro di poche ore ha però lasciato il posto a un leggero senso di delusione. Da un lato questo potrebbe essere causato dalla scarsa originalità del gioco, che in effetti ripropone atmosfere e situazioni già viste un numero imprecisato di volte senza aggiungere alcunché di personale o proporre particolari guizzi di creatività. Le perplessità sussistono però anche se si considera *Severance* come un prodotto a sé stante, evitando il paragone con quelli che lo hanno preceduto. Il problema, in effetti, non è solo la scarsa originalità, ma la poco emozionante ripetitività della struttura di gioco. Complice anche una trama banale e per nulla sviluppata (anzi, praticamente assente) e alla mancanza di personaggi con cui interagire, il tutto si riduce ad esplorare ogni angolo di ogni livello, a premere tutte le leve e a uccidere chiunque si incontri, con troppe poche sorprese in grado di rendere più vivace e dinamico l'andamento dell'avventura.

In definitiva il gioco è ben fatto, e può piacere comunque molto a chi si è avvicinato al genere da poco, ma è un peccato vedere una realizzazione di ottimo livello come questa adombrata da una scarsa cura verso ingredienti che invece altri sviluppatori ritengono (giustamente) sempre più importanti per il coinvolgimento emotivo del giocatore.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Severance è:
- **Graficamente appagante**
- **Graficamente ricco di preziosismi**
- **Molto violento**

Severance non è:
- **Originale**
- **Pieno di novità e di emozioni ad ogni istante**
- **Il capolavoro che sembra dai primi momenti di gioco**

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Rebel Act** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **89.900** ■ Sistema Minimo **PII 400, 64 MB RAM, 8 MB scheda 3D, 750 MB disco fisso** ■ Sistema Consigliato **PIII 500, 128 MB RAM, 32 MB scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **TCP/IP** ■ Internet **www.codemasters.com**

IN ALTERNATIVA...

***Die By The Sword*, Mag 98, 7**
Più vario come situazioni, realistico e difficile da controllare

***Ultima IX Ascension*, Gen 00, 9**
Meno combattimenti, ma con una trama eccellente e un coinvolgimento superiore.

Un buon gioco che riprende tutti gli elementi classici del genere perfezionandone alcuni, ma un po' troppo ripetitivo e non sempre coinvolgente.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: AZIONE

ONI

Anni di attesa, ma finalmente l'atteso gioco in stile manga è fra noi!

UN'ASSENZA IMPORTANTE

Oni **non si distingue in maniera particolara, soprattutto per la caranza di una trama intrigante. Ciò non significa che sia del tutto privo di elementi non lineari: se dobbiamo calvara degli scienziati e impieghiamo troppo tempo, li troveramo tutti morti per terra, allo stesso modo, se non uccideremo in tempo un avversario, questi darà l'allarme generale. Il gioco, ovviamente, andrà avanti e alcuni livelli risulteranno leggermente più difficili. Nonostante questo, però, l'interazione è limitata e il supporto per il gioco multiplayer avrebbe sicuramente risollevato le sorti del prodotto. Sarebbe stato molto divertente, infatti, ingaggiare battaglie in grosse arene utilizzando il particolare sistema di controllo di *Oni*. Purtroppo i signori della Bungie hanno deciso di non supportare alcuna modalità di gioco online, eliminando così la parte che forse aveva più potenzialità in questo titolo.**

Gli effetti di luce sono indubbiamente spettacolari, anche se ci siamo abituati ormai

QUESTA avventura ha fatto molto parlare di sé nell'ultimo periodo, soprattutto perché è raro vedere approdare al computer dei giochi in stile manga, fino a ora prerogativa delle console.

Il concetto che sta alla base di *Oni* è potenzialmente molto interessante. Almeno nelle promesse fatte dagli sviluppatori, infatti, dovremmo avere a che fare con un titolo dalle atmosfere molto cyberpunk e caratterizzato da una cornice grafica spettacolare (che ricorda molto i cartoni animati giapponesi), all'interno della quale si sviluppa una trama interessante, con un buon mix di azione e avventura. In effetti, non appena installato il titolo, avremo modo di renderci conto di come la grafica risulti di grande impatto e capace, grazie soprattutto all'ottimo uso dei colori, di rendere "fumettoso" anche un gioco che utilizza un sistema grafico interamente in 3D. Le prime presentazioni sono molto belle dal punto di vista visivo, e i menu sono estremamente semplici da utilizzare, anche se questo va a scapito della potenza. possiamo decidere la risoluzione alla quale giocare, così come il livello di dettaglio, ma manca l'accesso a una sezione più complessa, contenente ulteriori opzioni. Questo è un po' limitante, soprattutto per chi non possiede un computer recentissimo, dal momento che risulta impossibile adattare in maniera ottimale il gioco alla propria configurazione. È abbastanza fastidiosa, inoltre, l'assenza di un'opzione per modificare i tasti: nonostante quelli predefiniti siano stati scelti con intelligenza, sarebbe stato meglio lasciare al giocatore la possibilità di scegliere i pulsanti a lui più congeniali.

> **"Non potremo trasportare più di un'arma alla volta"**

Viste le scarse possibilità per quanto riguarda la configurazione di *Oni*, abbandoneremo molto presto i menu per lanciarci nell'azione vera e propria. Verremo introdotti all'avventura da una sezione d'addestramento, realizzata in modo da insegnare, nell'arco di pochi minuti, le molteplici mosse del nostro personaggio.

Potremo saltare, camminare, correre, scivolare e fare diversi tipi di capriole, oltre ovviamente a combattere e a utilizzare varie armi. Proseguendo, impareremo

Potremo interagire con alcuni personaggi durante il gioco.

Anche se i personaggi sono animati bene i livelli sono piuttosto spogli e poco ispirati, soprattutto per quanto riguarda il design.

Le scene precalcolate sono veri e propri cartoni animati

nuove tecniche di battaglia, come alcune combo ottenibili premendo i tasti in una certa successione: ogni volta che il nostro personaggio apprenderà una mossa, apparirà una schermata che ci illustrerà esattamente come eseguirla.

Purtroppo, portate a termine la fase di apprendimento e la prima missione, scema ben presto anche l'interesse verso il gioco, che si rivela piuttosto monotono.

Per la maggior parte del tempo, ci troveremo a girare senza meta, alla ricerca delle console per aprire le porte e lottando contro qualche nemico.

I combattimenti sono all'inizio divertenti, ma dopo poco iniziano ad annoiare risultando tutti uguali. La strategia è praticamente inutile, se escludiamo i mostri di fine livello per i quali va trovata una tattica particolare.

L'impossibilità di portare più di un'arma alla volta è parecchio fastidiosa, anche perché le munizioni finiscono quasi subito, e quindi dovremo cambiare strumento di distruzione a ogni combattimento.

C'è da dire che alcune chicche sono molto apprezzabili, come il rinculo diverso per ogni arma e i rallentamenti nei movimenti quando portiamo ordigni molto pesanti (ad esempio i futuristici cannoni al plasma). Queste piccole chicche aumentano notevolmente il realismo, anche se non bastano a fare di *Oni* un capolavoro. Non appena scopriremo l'impossibilità di salvare la partita a piacimento, cominceremo a maledire ogni colpo andato male

Non abbiamo di fronte un gioco difficile e i punti di salvataggio sono posizionati in maniera assennata, ma è fastidiosissimo venire ammazzati da una banale guardia e doversi rigiocare 10 minuti di livello. Se poi malauguratamente ci fosse in mezzo un filmato, saremmo costretti a guardarlo, senza possibilità di poterlo saltare. Questo accade, solitamente, prima di qualche boss, che ovviamente richiede un po' di tentativi per essere superato, portando il giocatore a uno stato di frustrazione non indifferente.

Tecnicamente parlando, *Oni* mantiene le promesse solo in parte. Se alcuni aspetti risultano curatissimi, altri sono stati bellamente tralasciati. La nostra affascinante protagonista può correre e far capriole in 1000 modi diversi, lasciandoci a bocca aperta per la fluidità e il realismo dei suoi movimenti, ma tutte queste azioni sono eseguite all'interno di ambientazioni spoglie e prive di personalità, così fredde da risultare piatte. Entrando in un laboratorio, dovremmo aspettarci di vedere decine e decine di macchinari sofisticatissimi, alambicchi vari che scaldano e distillano sostanze, mentre in realtà troveremo solo una sterminata serie di stanze e corridoi, abbelliti unicamente da qualche macchinario qua e là, modellato in maniera estremamente semplicistica. Mancano del tutto suppellettili, servizi igienici e macchine del caffè. L'immedesimazione con il personaggio e il coinvolgimento nella situazione, elementi fondamentali per un'avventura, sono quindi praticamente impossibili.

Oni in definitiva non convince: è senza dubbio carino da vedere e da giocare, ma non rappresenta un passo avanti in nessun campo, né sotto l'aspetto tecnico né per quanto riguarda la giocabilità. Anche decidendo di andare sino in fondo alla storia (abbastanza stereotipata), sarà molto difficile rimanerne soddisfatti.

GIOCHI COMPUTER

MENU SCARNI

Anche i giocatori meno esperti hanno ormai imparato a districarsi fra le complesse opzioni grafiche di ogni titolo, e certi parametri sono diventati uno standard per tutti i videogiochi. *Oni* inverte questa tendenza e semplifica la vita agli utenti meno smaliziati, dal momento che le possibilità di configurazione sono molto limitate. D'altro canto però, la mancanza di opzioni fa sì che sia praticamente impossibile rendere il gioco fluido su macchine poco potenti. Fortunatamente non si tratta di un titolo particolarmente esoso, ma questo non scusa una carenza così importante.

GMC IN BREVE

Oni è
- Frustrante
- In stile puramente manga
- Dotato di animazioni bellissime

Oni non è:
- Un'avventura che richiede il cervello
- Intrigante
- Tecnicamente ineccepibile

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Bungie** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **89.900** ■ Sistema Minimo **PII 233 Mhz, 32 MB RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **http://oni.godgames.com**

Un gioco d'azione con spunti interessanti. Non mantiene tutte le promesse e si rivela ripetitivo e poco ispirato dal punto di vista tecnico.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

IN ALTERNATIVA...

Heretic 2, Gen 99, 9
Non recentissimo, ma simile a *Oni* per il controllo del personaggio in terza persona

Deep Space Nine: The Fallen, Feb 01, 7
Un avventura piena di azione ambientata nell'universo di Star Trek

GENERE: ROMPICAPO

CONTRAPTIONS

Incredibili macchine realizzate da uno scienziato pazzo e geniale per la più incredibile sfida che ci potrà venire mai presentata.

Il topo deve riuscire a raggiungere la sua tana, ma in agguato ci sono gatti e ostacoli naturali.

COME si fa a far funzionare contemporaneamente tre frullatori? Basta collegarli a un tapis roulant azionato da un topo, è evidente? E per lanciare tutti i razzi in orbita? È sufficiente accendere una pila dietro a una lente d'ingrandimento, in modo che possa dar fuoco a una candela! Due laser combinati possono

In questa schermata potremo creare il nostro "Contraption".

attivare un mixer colorato, che dà energia a un ventilatore, il quale potrebbe spingere un palloncino a esplodere su una puntina da disegno, alimentando in questo modo...

Tutto questo è *Contraptions*, il nuovo titolo Sierra che ripropone il successo di un gioco uscito svariati anni fa per PC, chiamato *The Incredibile Machine*. Queste macchine sono davvero incredibili e soprattutto completamente prive di una vera funzione, se non quella di farci scervellare e di divertirci. Gli strambi macchinari inventati da Wile E Coyote per catturare il Beep Beep, rigorosamente di marca ACME (A Company Making Everything - Letteralmente "Una Società che Produce di Tutto"), sono un'inevitabile fonte di ispirazione, ma anche lo stereotipo dello scienziato pazzo che, con pensiero originale e trasversale, utilizza tutto quello che gli capita sotto mano (pensiamo, ad esempio, al geniale McGyver della serie televisiva) per raggiungere un determinato obiettivo, come ad esempio essere svegliati la mattina con i vestiti pronti e stirati e il caffè già caldo e fumante sul fornello.

La varietà certamente non mancherà a chi è intenzionato a cimentarsi con i vari rompicapi proposti in questo gioco. Ma prima dovremo imparare a entrare nello spirito, a capire i concetti di base e l'utilizzo corretto (se mai ce ne fosse uno) dei vari pezzi a nostra disposizione.

Questi ultimi sono veramente tanti, ognuno con un numero potenzialmente infinito di funzioni e di applicazioni: una stecca da biliardo può semplicemente spingere delle

CONTRAZIONI SULLA RETE

Naturalmente potremo scaricare nuovi Contraptions sul sito ufficiale del gioco (http://www.sierra-online.co.uk/) ed entrare in contatto con altri giocatori attraverso newsgroup o siti dedicati, in cui scambiare i nostri rompicapi o semplicemente mettere le nostre creazioni a disposizione di chi voglia cimentarsi con essi!

CERVELLOTICI PIANI PER CONQUISTARE IL MONDO

Vediamo insieme alcuni dei pezzi più folli che dovremo utilizzare per portare a termine le nostre missioni; incredibile, come combinando questi oggetti si possa ottenere di tutto!

Palline
Ci sono svariati tipi di palle, palline, biglie e quant'altro. Ognuna di esse possiede caratteristiche particolari e, per complicare ulteriormente le cose, ci sono anche palle programmabili!

Super Faser di Capitano Zeta
Una corda che tiri l'interruttore (in qualunque modo) azionerà il super faser che potrà spingere qualunque oggetto nella direzione desiderata. Il Super Faser sparerà soltanto finché la corda viene tirata!

Lampada di Aladino
Non farà uscire un genio se sfregata (almeno... non che ci risulti), ma potrà essere accesa e potrà dare fuoco a qualunque sostanza infiammabile con cui entri in contatto. Ottima per accendere razzi, missili, candele, ecc.

Pannello Solare
Ci sono svariati modi per dare elettricità a ventilatori, frullatori e altri congegni di questo tipo: con una pila accesa nel posto giusto uno di questi pannelli comincerà a erogare l'energia di cui abbiamo bisogno.

Motore a Mandrillo
OK, questa è veramente forte. Se leghiamo una corda all'attacco, facendo ruotare il rotolo di carta igienica e quindi sollevando il velo che copre le banane, il mandrillo si metterà a correre, producendo energia!!!

In questo rompicapo potremo programmare il comportamento dei bambini.

biglie nelle buche, magari azionata ad un "jack in the box" che salta fuori all'improvviso, ma può anche servire per accendere una pietra focaia e accendere una decina di fuochi artificiali, che creano uno spettacolo pirotecnico sul monitor del nostro computer.

Per aiutarci in questo iniziale compito di apprendimento, avremo a nostra disposizione due strumenti fondamentali: il "tutorial" e un manuale guidato su come costruire nuovi "Contraptions".

Per la verità, dovremmo dire "i" tutorial, dato che i livelli di istruzione sono oltre quaranta e sono divertenti già di per sé, proprio come una versione semplificata del gioco.

Seguendo le indicazioni del professore matto di turno e cliccando sulle mani indicanti a schermo (i cosiddetti "Hints", o "suggerimenti"), potremo risolvere facilmente questa prima fase del programma, imparando a pensare nei termini di un inventore eccentrico. Il manuale,invece, ci mostra come creare nuovi rompicapi inserendo un titolo, uno scopo, degli aiuti su schermo e decidendo quali pezzi mettere nell'area di gioco e quali lasciare a disposizione del giocatore.

"Due laser possono dare energia a un ventilatore"

Questi nuovi test potranno essere salvati e addirittura messi a disposizione di altri maniaci su Internet, e in seguito essere scaricati e risolti da chiunque si prenda la briga di farlo.

Ci risulta un po' difficile, naturalmente, pensare che qualcuno voglia arrivare a tanto, non perché il gioco non sia interessante o divertente (tutt'altro), ma perché *Contraptions*, per il singolo giocatore, offre più di duecento rompicapi di livello di difficoltà crescente, oltre a quelli già descritti. Come se non bastasse, ci sono svariati livelli di "sfida" con cui potremo coinvolgere un numero pressoché illimitato di amici, i quali avranno un tempo predeterminato per compiere operazioni su schermo: il primo che raggiungerà la soluzione avrà vinto, quindi oltre alla strategia necessaria per portare a termine l'obiettivo, entrerà in gioco anche l'acume per arrivare primi alla soluzione senza lasciare troppi indizi a chi viene dopo di noi.

Senza dubbio l'originalità del titolo lo rende unico nel panorama videoludico per computer.

Naturalmente si rivolge a un pubblico un po' particolare: se cerchiamo azione o grafica 3D da urlo dovremo necessariamente rivolgerci altrove, altrimenti *Contraptions* può essere il gioco che fa per noi

GMC IN BREVE

Contraptions è:
- Molto vario
- Difficilissimo a livelli avanzati
- Creativo e aperto

Contraptions non è:
- Ricco d'azione
- Adatto a chi non ha pazienza da vendere
- Il solito puzzle

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore 3-D Ultra ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB RAM, CD-ROM 12X, 125 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII233, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Diretto, Internet ■ Internet www.sierra-online.co.uk

IN ALTERNATIVA...

Tetris, 9 — Semplicemente il miglior gioco di rompicapo che sia mai stato realizzato, e il più imitato

Bust-A-Move 4, Apr 00, 8 — La quarta incarnazione di uno dei giochi rompicapo più amati degli ultimi anni

Un titolo molto originale, vario e divertente ma adatto ai veri amanti del genere "puzzle". Richiede concentrazione e dedizione e una grande dose di pazienza.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN

Saliamo a bordo del nostro Spitfire e difendiamo l'Inghilterra!

Gli effetti di luce sono davvero convincenti.

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

Ufficialmente la Battaglie d'Inghilterra iniziò il 10 luglio 1940. Hitler, che sogneva altre conquiste e est, spereve che l'Inghilterra avrebbe eccettato il controllo tedesco del continente chiedendo la pece. Gli inglesi, però, respinsero le eperture fatte del cancelliere nel 1940, e nell'egosto le Luftweffe di Herman Goering iniziò i suoi terribili bombardamenti. L'obiettivo ere quello di preparere l'operazione Leone Marino, cioè l'invasione del paese, distruggendone l'eviezione e facendo crollere il morele dei suoi abitanti. Quella dell'Inghilterra fu la prima grende battaglie aerea della storia: Londre venne ettaccata per 57 notti da una medie di 160 bomberdieri. Per quanto numericamente inferiore, la RAF riuscì, con i suoi ottimi caccia Spitfire e con l'aiuto del redar, ad abbattere 1733 aerei tedeschi perdendo 915 caccia. L'eviazione tedesca non poteva continuare e subire perdite così gravi, e nell'ottobre l'operezione Leone Marino venne rimendeta a tempo indeterminato.

"Il mio nome è Sir Charles William Plunkett, pilota della RAF e ho partecipato alla Battaglia d'Inghilterra. Da giorni i combattimenti si protraevano, senza un attimo di pietà o di respiro. Avevo appena perso, crivellato dalle mitragliatrici di uno Stukas, il mio co-pilota: il mio migliore amico. Quella mattina mi fu presentato, al comando, il mio nuovo compagno di volo. Non mi fece una buona impressione, con la sua aria emaciata da dandy. Mancava poco al tramonto quando le sirene ci lacerarono. Io e Charles prendemmo il volo con il mio aereo. L'attacco si mostrò subito massiccio, la superiorità nemica era, come sempre, schiacciante. Abbattemmo un bombardiere e due caccia, colonne di fumo nero nel cielo rossastro. Ma il nemico non si dava per vinto, l'attacco continuava, gli aerei tedeschi sembravano infiniti. Uno ci arrivò alle spalle mentre tentavamo di togliercene altri due dalla coda. Ci colpì.. "

Da questo punto in poi potremo continuare da soli, ingaggiando i duelli storici che ci propone *Battle of Britain*, l'ultimo simulatore di volo nato in casa Empire e ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Il nuovo videogioco, tanto atteso dopo l'uscita dei suoi più diretti "concorrenti" (tra i quali possiamo annoverare *Combat Flight Simulator 2* della Microsoft), si posiziona sicuramente nella parte alta della classifica dei migliori in questo campo, sfornando caratteristiche interessanti che andiamo ad analizzare.

I menu sono molto facili da comprendere e da utilizzare, inoltre il manuale e il gioco sono in lingua italiana tranne che per il parlato, dove però sono presenti i sottotitoli. Come in tutti i titoli di questo genere, possiamo selezionare le "Missioni Rapide" (o di addestramento) e le "Campagne", dove potremo parteggiare sia per la RAF che per la Luftwaffe nei quattro scenari storici: "Convogli", "Attacco dell'Aquila", "Periodo Critico" e "Blitz". Seguono poi il menu "Multigiocatore" (necessario per effettuare combattimenti con altri assi da scrivania), e una serie di voci dedicate alla configurazione ottimale dei parametri di gioco, sia per quanto riguarda l'aspetto estetico che per la giocabilità vera e propria.

Il sistema grafico di *Battle of Britain*, infatti, è ben realizzato e garantisce di ottenere gli effetti migliori adattandosi a qualsiasi computer. Una opzione, per esempio, permette di impostare il numero minimo di fotogrammi al secondo raggiungibile con il proprio PC e di definire automaticamente i parametri grafici, in modo da mantenere sempre fluida l'animazione sullo schermo.

Aereo in fiamme! Presto, lanciamoci col paracadute!

Caratteristica fondamentale, questa, visto che in alcuni scenari interagiremo con più di 40 aerei che combattono contemporaneamente tra loro. Di conseguenza, il processore risulta essere messo a dura prova, ma l'ottimizzazione della grafica ci permetterà di non perdere neanche un fotogramma.

Purtroppo, abbiamo notato che il terreno è stato rappresentato in grandi quadrati, apprezzabili soprattutto alle alte quote. Fortunatamente, appena si diminuisce l'altitudine, è possibile notare numerosi dettagli del terreno e delle costruzioni, e perfino il mare con il moto ondoso. Non solo, negli aeroporti il traffico veicolare è piuttosto sostenuto: camion, jeep, mezzi blindati, bestiame al pascolo, un'attività che fa impallidire *Flight Simulator 2000*!

Abbiamo riscontrato problemi nella stabilità di alcune risoluzioni grafiche e nel collegamento di qualche periferica di gioco. Sfruttando le risoluzioni di gioco a 32 bit è capitato che il programma si interrompesse bruscamente, chiudendosi inaspettatamente. Il problema, però, non si è presentato spesso, lasciandoci il beneficio del dubbio. Abbiamo inoltre testato il gioco con due differenti joystick Logitech: il classico - ma ancora ottimo - Wingman Estreme e il nuovissimo Wingman Strike Force 3D. Con il primo ci è stata praticamente preclusa la possibilità di interazione, anche dopo numerosi controlli (spesso non veniva riconosciuto o "impazziva" durante i combattimenti), mentre con il secondo abbiamo potuto godere appieno del ritorno di forza (Force Feedback), nonostante in alcune missioni rapide non venisse riconosciuto, costringendoci a riavviare il gioco.

I riflessi sulle ali sforacchiate del nostro Hurricane danno un tocco di classe.

GLI AEREI DI BATTLE OF BRITAIN

Questi sono gli aerei con i quali è possibile interagire in *Battle of Britain*. Da notare gli abitacoli, che nella modalità di gestione del motore "manuale" dispongono di strumenti coi quali potremo interagire liberamente.

Hurricane 1A

Hurricane 1B

Spitfire 1A

Spitfire 1B

BF 109 EA

BF 110 C4

Junkers 87 B2 "Stuka"

Una virata stretta per sorprendere i bombardieri tedeschi sullo sfondo...

Battle of Britain si divide sostanzialmente in due parti: la prima dedicata alle missioni rapide (completate anche da alcune battaglie storiche) e la seconda dalle Campagne. Grazie alle azioni rapide, potremo esercitarci nel prendere confidenza con i vari apparecchi messi a disposizione dal gioco, imparare a decollare e atterrare - da soli o in formazione - e ovviamente combattere in tutti i modi possibili (duelli e bombardamenti). Con le Campagne, invece, entreremo nel vivo della simulazione partecipando in prima persona alla Battaglia d'Inghilterra.

Avremo a disposizione quattro missioni storiche con cui interagire, e tutte sembrerebbero ripercorrere con una certa fedeltà gli avvenimenti accaduti durante il 1940. Partiremo da una mappa animata che mostra lo scenario di gioco e, durante gli eventi, potremo decidere se entrare in azione oppure ordinare e visualizzare le sortite anche attraverso l'ausilio di una telescrivente. In pratica, interverremo in prima persona nello svolgersi del conflitto, sia a livello strategico che direttamente nei cieli inglesi, a bordo del nostro caccia (o bombardiere).

Una volta in aria, la difficoltà principale del gioco risiede nella mancanza pressoché totale di aiuti. Sebbene nei menu esista una modalità con cui far apparire i nomi sotto tutti gli aerei in volo, al lato pratico questi risultano totalmente assenti. I nemici, quindi, sono identificabili solamente quando posizionati appena fuori dalla visuale grazie a una bandierina. Dopodiché, tutto sarà lasciato alla nostra bravura nel riconoscere gli avversari, proprio come facevano i piloti di allora. Dovremo fare attenzione, quindi, a non metterci in coda a un nostro alleato cercando di abbatterlo. Potrebbe non apprezzare le vostre attenzioni...

"Decine di aerei impegnati in duelli mortali"

Ogni missione alla quale decideremo di partecipare ci vedrà partire già in quota o nelle vicinanze degli obiettivi e sarà portata a termine solo con l'atterraggio. Durante le Campagne, ma solamente dalla parte della Luftwaffe, potremo inoltre salire a bordo dei bombardieri medi. In questo caso prenderemo posto nella torretta del mitragliatore sui famosi Junkers 88, Dornier 17 e Heinkel 111. Pur nella sua crudezza (e ben consci che si tratti di una simulazione virtuale) è fantastico veder sganciare da tutti i bombardieri in formazione il carico di bombe sull'obbiettivo, e osservarle precipitare dopo un volo di 3500 metri al suolo, esplodendo in sequenza.

L'intelligenza artificiale di *Battle of Britain* è ben realizzata, seppur con qualche riserva. Non sempre le aspettative e il comportamento dei nemici è veritiero, e la differenza tra modalità "Principiante" e "Veterano" sembrerebbe essere focalizzata maggiormente sul comportamento del velivolo, nonostante esistano molte opzioni per caratterizzare anche le tecniche di combattimento dei piloti.

A parte qualche piccola pecca, quindi, *Battle of Britain* ha tutte le carte in regola per figurare tra i grandi nel panorama delle simulazioni di volo ambientate durante la Seconda Guerra Mondiale. Soprattutto gli appassionati del genere potranno trovare in questo gioco pane per i loro denti, estendendo le vittorie virtuali anche alle arene su Internet.

GMC IN BREVE

BoB è:
- Un'ottima simulazione di volo
- Ricco di riferimenti storici
- Ottime nelle Campagne

BoB non è:
- Adatto a chi cerca battaglie rapide
- Una simulazione semplice
- Per chi ama le bombe intelligenti

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Empire ■ Sviluppatore Rowan ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM, Scheda grafica 3D, 450 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII 400, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.rowansoftware.com

Un'idea eccellente che avrebbe potuto concretizzarsi in un gioco ancora migliore. Peccato per i difetti, pochi ma sufficienti a non renderlo un capolavoro.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

IN ALTERNATIVA...

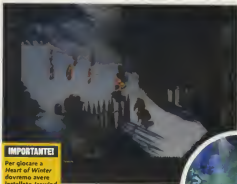
Micr. Combat Flight Simulator 2 Nat 00, 7 — Ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, ma sull'Oceano Pacifico.

Mig Alley, Ott 99 8 — Il passaggio dall'elica al jet nello scenario della guerra di Corea.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ICE WIND DALE HEART OF WINTER

Ritorniamo alle lande gelate della Spina del Mondo.

Oltre alle nuove armi e incantesimi incontreremo tanti mostri inediti e mortali.

IMPORTANTE!

Per giocare a *Heart of Winter* dovremo avere installato *Icewind Dale* – ricordiamocelo!

SE BASTASSE UNA SOLA CANZONE...

La classe che ha subito sicuramente i cambiamenti più interessanti in *Heart Of Winter* è il Bardo. Sono state, infatti, aggiunte molte canzoni – l'equivalente degli incantesimi – che rendono finalmente il Bardo un'aggiunta importante a ogni gruppo di avventurieri.

GMC IN BREVE

HoW è:
- **Difficile**
- **Per amanti del genere**
- **Lineare**

HoW non è:
- **Un gioco completo**
- **Per cuori pavidi**
- **Lunghissimo**

COME recita il (non molto popolare, in effetti) detto, "Gli eroi non riposano mai". Cosa particolarmente vera, nel caso gli eroi in questione siano anche i protagonisti di un gioco di ruolo – non si fa in tempo a sgominare un culto malefico, che subito ci si ritrova a dover riportare l'equilibrio tra Ordine e Caos, e così via.

Naturalmente, ciò non può che farci piacere, soprattutto se abbiamo avuto il tempo e l'occasione per far crescere bene i personaggi, come probabilmente è capitato a chiunque abbia giocato a *Icewind Dale*. Accogliamo quindi con piacere *Heart Of Winter*, l'espansione del gioco ambientato nelle fredde terre settentrionali dei "Reami Dimenticati".

In *HOW*, che potremo giocare sia "in mezzo" a *Icewind Dale*, sia come avventura a sé stante, ci ritroveremo inizialmente a dover scongiurare un'invasione di barbari capitanata dal feroce ma onorevole Wylfdene, un re barbaro rinato come "contenitore" dello spirito di una divinità – missione tutt'altro che semplice, visto che i barbari hanno ottime ragioni per essere un po' risentiti nei confronti dei "civili" abitanti delle Ten-Towns. L'espansione inizia nella piccola cittadina di Lonelywood, alle cui porte si stanno raccogliendo le tribù barbariche guidate da Wylfdene, ma non ci vorrà molto perché il nostro gruppo inizi ad aver a che fare con personaggi ben più pericolosi di un avido mercante o una bambina mitomane. La nostra prima vera missione, infatti, ci porterà subito a incontrare la vera polpa dell'espansione – i nuovi mostri. Ce ne sono per tutti i gusti (sempre che le modalità della nostra dipartita siano questione di gusti): si va dalle poco resistenti, ma velocissime, Barrow Wight, la scelta ideale per lo spadaccino corazzato; ai ponderosi e temibili Drowned Dead, che faremmo meglio ad attaccare da una certa distanza; alle magiche (e assolutamente letali) Wailing Virgin, capaci di mettere a dura prova i nostri amuleti di resistenza– e questo solo nella prima area di gioco! Più avanti avremo a che fare con avversari anche più potenti; il che spiega perché non sia indicato affrontare *Heart Of Winter* con personaggi di livello inferiore al nono (ma sarebbe meglio superiore al dodicesimo).

"Un nemico solitario potrà richiamare i suoi compagni"

Fortunatamente, anche il nostro equipaggiamento e gli incantesimi sono stati rimpolpati: 52 nuove magie per ogni classe e armi di tutto rispetto ci permetteranno di non dover soccombere a ogni combattimento. Detto per inciso, possiamo anche scordarci le tattiche meschine che si usavano in *Icewind Dale*: attaccando un nemico solitario, questo potrà richiamare i suoi compagni per farsi aiutare – e darci una sonora legnata!

In sostanza, *Heart Of Winter* è un ottimo prodotto, pur nei limiti dettati dall'essere una semplice espansione. Se abbiamo concluso *Icewind Dale* e *Baldur's Gate II*, si tratta quasi di un acquisto obbligato.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **Black Isle** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **59.000** ■ Sistema Minimo **PII 233, 32 MB RAM, 600 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 300, 64 MB RAM, 1 GB HD** ■ Acceleratori Grafici **OpenGL** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.interplay.com/icewind/**

IN ALTERNATIVA...

Baldur's Gate II, Nov 00 **9** – Meno combattimento e molta più trama spettacolare

Planescape: Torment, Feb 00, **9** – Uno stile di gioco simile, in un ambiente molto diverso

***Heart Of Winter* è una scelta assolutamente consigliata – se abbiamo già terminato *Icewind Dale*, non lasciamocelo sfuggire.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: GDR ONLINE

EVERQUEST
SCARS OF VELIOUS

Il nuovo disco aggiuntivo per uno dei giochi di ruolo online più seguiti di tutti i tempi!

L'arrivo all'approdo dell'isola di Velious. Sia con il teletrasporto, sia con la navi degli gnomi, arriveremo in questa zona innevata.

EVERQUEST SOTTO IL MOUSE

La EverGlide sta producendo sotto licenza dei tappetini per il mouse ispirati a *Everquest*, ad esempio quello mostrato nell'immagine, con il logo del gioco. Per ora i modelli disponibili sono due, ma certamente ne verranno messi in produzione anche degli altri. Si possono acquistare presso il sito della Everglide (www.everglide.com/)

UN bacino d'utenza di giocatori veterani che supera le 150.000 unità. 700.000 copie vendute tra il gioco base e i dischi aggiuntivi. Una media di 104 ore di connessione per utente ogni mese e fino a 67.000 connessioni simultanee. Numeri da capogiro, certamente, e non c'è da stupirsi, poiché *Everquest* è un gioco di ruolo online davvero fuori dal comune. Approdato ufficialmente in Italia con la versione aggiornata all'espansione *Ruins of Kunark*, ecco dunque arrivare un altro carico di avventure: *Scars of Velious*, una nuova isola ghiacciata da scoprire, con mostri e ambienti, incantesimi e oggetti magici, tanto grande da ampliare del 20% le possibilità di gioco su ogni server; una pericolosa missione in cui i giocatori potranno scegliere tra 19 nuove zone, incluse caverne di ghiaccio e di cristallo, cripte, labirinti e torri, nonché dozzine di avventure adatte a personaggi di livelli d'esperienza elevati (35° - 40° livello).

La storia di questo continente è quella di una lotta millenaria tra i Draghi di Velious e un gruppo di Giganti nomadi, arrivati nel continente fuggendo da una terribile maledizione lanciata sulle loro teste a causa di un attacco al Piano Materiale della Terra, dove volevano instaurare una testa di ponte. L'isola stessa venne creata anticamente dal grande drago Veeshan, che depositò sui ghiacci la sua figliata, spazzando la terra con il suo gelido soffio. Oltre a queste due razze ci sono i Coldain, i Nani dei Ghiacci, che hanno creato una vastissima fortezza sotterranea, la città di Thurgadin, scavata nei ghiacciai dell'isola Velious non è raggiungibile, tranne che tramite potenti incantesimi di teletrasporto, oppure con l'aiuto di alcuni gnomi, unici navigatori in grado di raggiungere i difficili approdi dell'isola e di certo non a buon mercato.

"Una lotta millenaria tra draghi e giganti"

Anche gli Orchi, però, hanno presto raggiunto questo luogo. Orchi dei Ghiacci, naturalmente, che lottano nei sotterranei con i Nani e sono avversari degni dei giocatori più abili. Giungendo in nave,

LE CREATURE DEL GHIACCIO

Coldain
I Nani del Ghiaccio sono i discendenti di un clan perduto che è naufragato per caso sull'isola di Velious. Hanno fondato la città di Thurgadin, un grande insediamento fortificato sotterraneo. Tentando di scappare dagli attacchi dei Giganti del Ghiaccio, hanno scavato sempre più in profondità creando le Caverne di Cristallo.

Uomini-lontra
Gli Othmir sono gli uomini-lontra dell'isola di Velious, vivono nelle regioni costiere e sono un popolo relativamente pacifico, ma se attaccati possono diventare avversari formidabili (anche se di certo non ne hanno l'apparenza). Commerciano in pesce e in preziosi. Gli sciamani di questo popolo adorano una divinità chiamata Tarrew Marr

Sirene
La Grotta delle Sirene è la casa di queste creature dal canto magico e tentatore. Non sono necessariamente maligne, ma reagiscono per difendersi in modo molto aggressivo nei confronti di qualunque invasore del loro territorio. Talvolta, se avvicinate nel modo giusto, accettano di aiutare gli avventurieri in difficoltà.

INTREPIDI AVVENTURIERI

Sono moltissimi gli avventurieri italiani che amano giocare a *Everquest*, e tra loro potremo trovare amici sicuri per affrontare la pericolosissima isola di Velious. Daigo Darkpaw e Gardile, ad esempio, sono alleati di tutto rispetto.

La schermata di creazione del personaggio, in cui potremo deciderne la razza, il sesso, la professione e l'aspetto fisico.

inoltre, è possibile sbarcare su un'isoletta che presenta una costruzione grottesca ed evocativa: la Torre delle Ombre Ghiacciate. Non è consigliabile avvicinarsi se non si è più che preparati a una dura battaglia contro avversari di ogni genere.

I Giganti (di due razze diverse: dei Ghiacci e delle Tempeste) hanno fortificazioni sulla superficie e grandi città nelle quali è difficile entrare. La vista di un gigante poligonale in mezzo ai ghiacci è davvero uno spettacolo da pelle d'oca: la forza e la potenza di questi "mostri" è evidente al primo sguardo. A completare il quadro abbiamo delle sirene, degli uomini-tricheco, degli uomini-lontra, draghi non-morti, drake di ghiaccio e gnoll zanna-di-neve.

Per riuscire a presentare una tale varietà nel modo giusto, gli sviluppatori di *Scars of Velious* hanno realizzato patch aggiuntive e una grafica tre volte più dettagliata di quelle viste finora nel gioco, con disegni e poligoni ancora più realistici. Perché i giocatori possano confrontarsi con così tanti e potenti nemici, nel gioco sono state inserite delle nuove armi e armature di Velium, una forma di cristallo ghiacciato super resistente tipico dell'isola.

Ogni combinazione di razza e sesso potrà ottenere sei nuovi "set" di armatura (due di pelle, due di maglia e due complete), oltre ad armi magiche e speciali di ogni genere. Sfortunatamente, le armi di Velium si scioglieranno se decideremo di lasciare Velious: non possono resistere ad altre temperature che non siano quelle proibitive dell'isola.

Il punto di forza di questo disco aggiuntivo è senza dubbio la coerenza. L'ambiente di quest'isola mitologica stretta nella morsa del ghiaccio e del gelo è stato ricostruito pensando a ogni singolo dettaglio della fauna e della flora. Gli animali sono prevalentemente marini o polari, e gli alberi sono privi di foglie e ghiacciati, come se fossero stati paralizzati da un terribile incantesimo. La notte è buia e fredda, mentre durante il giorno un sole pallido illumina il cielo di una luce azzurrastra.

Ogni effetto è stato realizzato con attenzione ai particolari e rende la visita all'isola non soltanto emozionante per via dei nuovi mostri, dell'esperienza che potremo fare o degli oggetti che troveremo, ma un viaggio vero e proprio, in cui ci capiterà ben più di una volta di fermarci estasiati a osservare il panorama o certi angoli degli accampamenti, delle torri o dei labirinti. La città di Thurgadin, per esempio, ha dei corridoi dritti e quadrati, ben scavati, con una zona più bassa al centro dove è comodo camminare, e grandi aule con statue realizzate nel ghiaccio. Le caverne di cristallo sono spettacolari e offrono dei giochi di luce che non smetteremmo mai di ammirare.

Chi ha amato il gioco originale, insomma, non può certamente lasciarsi scappare l'opportunità di lasciarsi coinvolgere in questa nuova, bellissima avventura. Un unico consiglio: portare dei vestiti pesanti...

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

SoV è:
- **Un gioco coinvolgente e ricco di spunti di avventura**
- **Un disco aggiuntivo pieno di nuovi mostri, oggetti e armi**
- **Graficamente eccezionale ed evocativo**

SoV non è:
- **Adatto ai giocatori alle prime armi**
- **Facile per chi non si senta già familiare con le meccaniche di gioco**
- **Un territorio in cui sia semplice orientarsi o sopravvivere**

■ Casa **UbiSoft** ■ Sviluppatore **Verant Int** ■ Distributore **3D Planet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **49.900** ■ Sistema Minimo **P200 MHz, 64 MB di RAM, 250 MB su HD, Modem 28.8** ■ Sistema Consigliato **P350 MHz, 128 MB di RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.everquest.com**

IN ALTERNATIVA...

Everquest Ruins of Kunark, Lug 00, 8
Il gioco base necessario per affrontare le insidie di *Velious*

Asheron's Call, Mag 00, 8
Un altro divertentissimo e vasto GdR online per i più esigenti.

Un nuovo meraviglioso continente da esplorare per i giocatori esperti e i veterani di *Everquest*. Non adatto a chi ha appena iniziato a giocare...

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GESTIONALE

THEME PARK INC.

Niente di meglio che un triplo giro della morte per scuotere i visitatori del nostro parco divertimenti!

SFIDE PER TUTTI I GUSTI

Sebbene la maggior parte delle sfide finisca per essere fin troppo stereotipata, non mence qualche richiesta capace di strappare un sorriso. Attenzione, però, non sempre ottenere i preziosi biglietti è così facile come potrebbe sembrare a prime vista!

UN SIPATICO VECCHIETTO

Il presidente sarà sempre amebile e adorabile con noi. Ciò nonostante, una volta erriveti a sbloccere le mistiche dune del parco "Arabian Nights" mostrerà all'improvviso la sua vera faccie e scopriremo quello che desidera davvero da noi. Cosa? Ma ovvio: tanti soldi!

IL parco dei divertimenti più famoso del mondo dei videogiochi ha ancora una volta riaperto i battenti. Forte della programmazione dei veterani della Bullfrog, e di un passato illustre e ricco di successi, il nuovo titolo della serie *Theme Park*, intitolato con un terribile sforzo di fantasia *Theme Pak Inc.*, è stato finalmente proposto in versione definitiva.

La principale innovazione consiste nell'inserimento di una sorta di "trama" che fornisce il filo conduttore alla continua espansione dei nostri parchi. Questa trama è semplice ed essenziale: assunti come manager dall'anziano presidente di una finanziaria desiderosa di imporsi sul mercato dei parchi di divertimento, dovremo riuscire nella difficile scalata ai vertici della ditta raggiungendo l'obiettivo di succedere al nostro mentore.

Il parco di nostra competenza è composto da tre sole aree tematiche che si possono sbloccare una dopo l'altra una volta soddisfatte le prime, essenziali richieste del nostro presidente. Si tratta, rispettivamente, del classico "Land of the Invention", isola felice dove apprenderemo i rudimenti dell'arte di gestire un parco di divertimenti, del freddissimo "Polar Zone" dove sbarcheremo col compito di imporre anche in mezzo alla neve la nostra filosofia di mercato e, per finire, dell'esotico "Arabian Nights", dove avremo accesso, non senza un cospicuo sforzo iniziale, a un affascinante mondo di dune e sabbia.

Le tre differenti sezioni costituiscono un singolo parco di proprietà della sopraccitata finanziaria, ma, ai termini di gioco, si comportano come tre unità del tutto distinte che non comunicano fra di loro in nessun modo. Ciascun parco, infatti, si sviluppa indipendentemente dagli altri, gode di risorse e guadagni separati, non viene influenzato dall'eventuale crisi di uno dei suoi "fratelli" e, soprattutto, non vive di vita propria mentre ci preoccupiamo di lavorare altrove, ma resta come congelato in attesa del nostro ritorno. Il risultato è che l'idea, peraltro ben congegnata, dell'ambientazione "globale" ne viene a soffrire parecchio, in particolare dal punto di vista della credibilità.

Il concetto alla base dell'espansione dei parchi è semplice quanto efficace, e può essere ridotto a due sole modalità di crescita: gli "obiettivi" e le "sfide". Gli obiettivi sono le aspettative di miglioramento che ci vengono richieste dal presidente in persona per rafforzare la nostra posizione all'interno dell'azienda. In pratica si tratta di soddisfare le condizioni di crescita, sempre differenti, necessarie per proseguire nella nostra scalata al potere. E se dapprima gli obiettivi saranno semplici e basilari, andando avanti nel gioco scopriremo che soddisfarne uno diventa un'impresa sempre più ardua. Nel frattempo, per distrarsi, ci si può concentrare sulle sfide, vale a dire delle richieste di moderata entità (ad esempio mantenere la soddisfazione dei clienti al di sopra di un certo livello per un certo lasso di tempo, oppure piazzare uno stock di cibo o di bevande rimaste invendute, e via di questo passo ...) che una volta soddisfatte ci valgono la conquista di un prezioso biglietto d'oro. I suddetti biglietti possono a loro volta venire utilizzati per mettere in funzione le attrazioni speciali, impossibili da scoprire tramite la ricerca,

"Offre persino meno ambientazioni possibili rispetto al predecessore"

ma utilizzabili una volta ritrovate all'interno di aree precedentemente inaccessibili del parco.

Il nostro regno, infatti, non nasce al massimo della sua estensione ma può essere ampliato grazie all'aggiunta di intere nuove zone che vanno sbloccate tramite il raggiungimento dei vari obiettivi. Ovviamente una volta avviate con

TRE IL NUMERO PERFETTO?

Tanti sono gli scenari a nostra disposizione. E, inutile negarlo, dopo alcune ore di gioco il nostro impero, per quanto in continua espansione, inizia a starci un pochino stretto... Davvero un peccato non aver pensato di aggiungere qualche scenario aggiuntivo!

successo le cose tendono a seguire un trend positivo che, fatta esclusione per le piccole crisi periodiche, porta ad aumentare con costanza l'afflusso e la soddisfazione del nostro pubblico (nonché quella delle nostre casse).

Parlando in maniera più specifica del gioco vero e proprio i primi nodi vengono al pettine. Dal punto di vista tecnico la produzione è sicuramente curata e di buon livello. La grafica è di buona qualità, e si adatta alla perfezione all'atmosfera e alle necessità di gioco. Particolarmente gustosa si rivela la presenza, e soprattutto la potenza dello zoom che permette di apprezzare l'attenzione dedicata ai singoli dettagli dal team dei programmatori. Stesso discorso vale per il sonoro che, per quanto alienante sul lungo periodo, si accompagna in maniera adeguata all'ambiente riprodotto sul nostro monitor. Ciò nonostante la sensazione più netta riguardo agli aspetti tecnici e, in fin dei conti, al titolo generale, è di sostanziale insoddisfazione. Troppo poco, infatti, è stato cambiato rispetto ai predecessori. E

Notare l'affascinante polipo "upgradato" in basso a destra...

se è vero che una squadra vincente non va cambiata, risulta quantomeno frustrante trovarsi di fronte un gioco che, oltre a sapere di già visto, offre addirittura meno ambientazioni possibili rispetto al suo genitore (nonché diretto concorrente).

Certo, l'idea di potenziare la storia alla base della nostra crescita come manager è assai più soddisfacente rispetto alla grezza "sequenza" di parchi alla quale c'eravamo abituati. Purtroppo, al di là di questa modifica resta poco, se non nulla da citare. Il nuovo kit per disegnare e studiare le montagne russe, la mera quantità di giostre nuove e tutto sommato geniali leniscono almeno parzialmente la delusione nel vedere insoddisfatte molte delle aspettative iniziali. Ciò nonostante è impossibile non provare una certa amarezza nel vedere quello che è stato, e come ovvio è tuttora, un gestionale splendido come concetto di base e nella realizzazione, avviarsi verso una inevitabile e lenta morte a causa della pigrizia e della mancanza di coraggio di rivoluzionare un prodotto che, almeno attualmente, comincia a sentire la sua età in maniera pesante.

MONTAGNE RUSSE, CHE PASSIONE

Il kit di design delle montagne russe è totalmente innovativo e funziona alla perfezione. E, sebbene sia possibile comprare le giostre del genere in una versione già "pronta all'uso" sarà difficile resistere al fascino dell'ingegneria spicciola. Disegnare i propri tracciati, del resto, regala parecchie soddisfazioni, specie quando i giri della morte consecutivi superano la mezza dozzina, e l'indicatore della velocità si sposta pericolosamente in direzione del valore 100%.

■ Casa EA ■ Sviluppatore Bullfrog ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo PII 200, 32MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII 350, 128MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ea.com

The Sims, Mar 00 **9** Per essere contemporaneamente creatori e protagonisti delle vite dei nostri Sims!

Dungeon Keeper 2, Ago 99 **9** Addentrarnoci ancora una volta nei bui corridoi del nostro dungeon.

Un buon titolo che paga la sua età e l'eccessiva mancanza di elementi di innovazione, ma che va comunque consigliato senza riserve agli appassionati.

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

WARM UP!

Il campionato di Formula 1è sul punto di iniziare, e Microids ci offre la possibilità di vivere in anteprima l'emozione di un Gran Premio.

La grafica non è eccelsa ma fa la sua degna figura. Peccato che la sensazione di guida non sia poi così realistica!

LICENZA E' BELLO

Malgrado i giochi di Formula Uno stiano diventando sempre più coinvolgenti e realistici un merito importante va alle licenze: è infatti molto più facile immedesimarsi in una simulazione in cui vengono utilizzati i veri nomi dei piloti e sono presenti le stesse macchine che la domenica vediamo sfrecciare sui nostri teleschermi. I costi di queste licenze sono molto alti e non è grazie a questo particolare che si produce automaticamente un buon gioco ma, se il prodotto è ben realizzato, la sensazione di realismo aumenta notevolmente (per non parlare delle vendite). *Warm up!* non utilizza i nomi originali ma permette di variare i nomi dei piloti e delle scuderie.

LA nuova Ferrari che appassionerà, c'è da starne certi, un gran numero di tifosi della scuderia di Maranello, è stata presentata ormai da più di un mesetto, e questo avvenimento ci ricorda che tra breve potremo assistere ancora una volta a sfide entusiasmanti e a sorpassi mozzafiato, con la speranza che anche quest'anno la "Rossa" possa regalarci qualche soddisfazione.

La Microids brucia tutti sul tempo e presenta una simulazione, che può essere giocata anche in modalità arcade, che riporta prepotentemente sugli schermi le fiammanti monoposto. In realtà le simulazioni di guida erano state monopolizzate, negli ultimi mesi, da moto (*Superbike 2001*) e vetture da rally (*Colin McRae Rally 2.0*) e la latitanza dei bolidi di Formula 1 aveva quasi fatto dimenticare le forti emozioni scatenate da *Gran Prix 3* e *Formula 1 2000*.

L'apparizione di *Warm up!* faceva quindi sperare in un pronto riscatto della categoria, ma purtroppo sembra che anche nel mondo dei videogiochi ci siano scuderie vincenti e altre... meno. Nel nostro caso, infatti, il prodotto della Microids non è che una meteora in confronto alle stelle della Hasbro e dell'Electronic Arts.

Warm up! può essere giocato in modalità arcade in cui è necessario superare il maggior numero di avversari per ottenere dei punti cercando di non perderli commettendo delle scorrettezze. Il numero di punti accumulato permette di accedere ai livelli successivi sempre più impegnativi. Se il punteggio non è sufficiente il gioco finisce.

Non si possono eseguire delle regolazioni sulla vettura per migliorarne le prestazioni, ma è possibile sfruttare dei bonus che consentono di raggiungere una velocità vertiginosa per un periodo limitato di tempo: questa possibilità unita agli incidenti spettacolari che si verificano lungo il circuito e la semplicità con cui si riesce a seguire la pista senza uscire di strada - è come se qualcuno ci spingesse verso la direzione giusta - la rende poco interessante e sicuramente irreale. Neanche la curiosità di andare avanti per vedere altri circuiti, passare di livello e migliorare i propri record riesce ad aumentarne la longevità.

Ma naturalmente abbiamo anche la simulazione vera e propria, la vera essenza del gioco. I nomi delle squadre, i piloti e le vetture non sono quelli originali, dato che non sono state acquisite licenze, ma possono essere

> **"Un gioco destinato però a rimanere ai box"**

cambiati. Si possono costruire dei campionati che comprendono un numero a piacere di Gran Premi ed è possibile giocare in modalità singola o a due giocatori su uno schermo condiviso (sullo stesso PC o in rete).

Una volta scelto il Gran Premio in cui cimentarsi sarà possibile effettuare delle regolazioni sulla vettura per adattarla al

LA ROSSA DELLA SPERANZA

La scuderia del cavallino rampante deve difendere quest'anno due titoli: il titolo piloti e quello costruttori conquistati dalla stupenda Ferrari F1-2000. La nuova vettura, presentata il 29 gennaio 2001, nasce già con un'eredità pesante: far rivivere le imprese del precedente modello e far così sognare migliaia di appassionati. Molto però è affidato ai due piloti, Schumacher e Barrichello, entrambi confermati dopo le ottime vittorie conseguite nello scorso Mondiale.

Si può richiamare anche una visuale da dietro: relativamente utile nei replay ma assolutamente da non utilizzare durante la gara.

LA CORSA E' FINITA

La modalità replay permette di rivedere tutta o parte della corsa per studiare nuove strategie, scoprire gli errori commessi, analizzare il proprio stile di guida e quello degli avversari. È possibile rivedere la gara da angolazioni differenti sfruttando le numerose inquadrature disponibili. Il replay è attivo nella modalità simulazione a uno o due giocatori e durante le fasi di prove libere, qualifiche, warm up e gara e, se il sistema è dotato di molta memoria RAM è possibile rivedere il replay di un intero Gran Premio!

circuito e potremo assistere a un giro di ricognizione (con tanto di commenti), effettuare le prove libere, le qualifiche e il warm up che permette di scegliere le ultime impostazioni. Infine non ci resta che affrontare la corsa vera e propria!

La grafica è ben realizzata - nulla che faccia gridare al miracolo, ma vengono sfruttate le possibilità delle schede grafiche 3D e le capacità multimediali del processore (MMX, 3Dnow!). Le imperfezioni ci sono - alcuni elementi del paesaggio spuntano quando ci si avvicina, ad esempio - ma sono tollerabili. Durante la corsa è possibile vedere il replay sfruttando varie angolazioni di ripresa o guardare lateralmente e indietro per una migliore gestione della gara.

Gli effetti sonori sono realistici (il collegamento via radio è eccezionale) e la colonna sonora è passabile mentre un punto di demerito va all'interfaccia. I vari menù, i pulsanti di scelta, le finestre di selezione sono molto ostiche da usare e da interpretare e la sensazione è che si sia voluto fare qualcosa di diverso a favore dell'originalità ma a scapito della funzionalità.

Il comportamento su strada delle vetture non è dei migliori e il controllo risulta meno realistico di quello offerto da giochi più blasonati. Le impostazioni della vettura su cui possiamo agire per migliorare velocità, aderenza e aerodinamica sono in numero sufficiente e per arrivare alla fine di un Gran Premio è necessaria un'attenta pianificazione.

Tutto sommato una simulazione di guida senza troppe pretese, sicuramente non all'altezza dei giochi che rappresentano i parametri di GMC, che a causa di tanti piccoli difetti non riesce ad emergere sotto nessun aspetto, non essendo dotata di un punto di forza preciso. Un gioco destinato, purtroppo, a rimanere ai box.

La partenza è la fase più pericolosa della gara. Nervi saldi e prontezza di riflessi possono evitare una tragedia.

GMC IN BREVE

Warm Up! è:

- Una simulazione e un arcade insieme
- Abbastanza completo nelle regolazioni
- Abbastanza personalizzabile

Warm Up! non è:

- Realistico nella parte arcade
- Dotato di interfaccia molto funzionale
- Rigoroso nel comportamento delle vetture

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Lankhor ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/29062142 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P233 MMX, 32 MB RAM, Scheda 3D, CD-ROM 4X, 435 MB HD ■ Sistema Consigliato P2 300, 128 MB RAM, 635 MB HD ■ Acceleratori Grafici Sì ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.microids.com

IN ALTERNATIVA...

Gran Prix 3, Ago 00, 9
La simulazione di Formula Uno su PC. La più realistica e giocabile

F1 2000, Apr 00, 9
Il campionato di F1 con i nomi dei piloti, delle vetture e delle scuderie vere

La grafica, il sonoro sono accettabili, le opzioni sufficienti, ma tutto è tremendamente nella norma. Impossibile trovare qualcosa di originale.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

BLAIR WITCH 3 ELLY KEDWARD

La conclusione della trilogia della strega di Blair è finalmente tra noi! Sarà all'altezza dei primi due titoli?

PARTICOLARI POCO GRADITI

A differenza dei due capitoli precedenti, in questo terzo episodio i personaggi sono pochi e animati meno del solito: spesso rimangono fermi anche durente dialoghi piuttosto concitati, mentre ci erevamo abituati ad animazioni più realistiche. Allo stesso modo, ci fa un po' specie notare la totale assenza di espressività nei volti del personaggi, soprettutto quando, nei dialoghi con il protagonista, un minimo di movimento labiale avrebbe potuto essere inserito. Parlando invece della strutture del gioco, sarà anche una cosa normale e consolidata nei giochi d'azione vedere degli zombie che, una volta eliminati, lasciano cadere munizioni o altri bonus per il nostro personaggio, ma senza dubbio pregiudica pesantemente l'atmosfere. Possibile che non ci fosse un sistema meno assurdo per far recuperere energie e proiettili al protagonista?

Come nei precedenti episodi, anche in questo capitolo gli interni sono molto curati.

OGNI trilogia ha un termine e questo terzo episodio conclude, finalmente, l'annunciata mini serie di giochi dedicati alla strega di Blair. I primi due titoli ci hanno sorpreso piacevolmente nei mesi scorsi, mostrandoci come si possa prendere un'ambientazione rarefatta e sommaria come quella del film originale e costruirci intorno dei giochi divertenti, interessanti e dotati di quel minimo di storia che potrebbe convincerci a giocarli tutti, uno dopo l'altro.

Nel primo episodio, *Rustin Parr*, avevamo avuto un primo assaggio di ciò che si annidava nelle foreste attorno alla cittadina del Maryland; il secondo capitolo, *Coffin Rock*, ci aveva mostrato invece un avvincente scorcio del secolo scorso, con le vicissitudini di un soldato alle prese con problemi a dir poco incredibili. Il terzo capitolo vuole svelarci l'antefatto, ciò che era al principio di tutto.

Elly Kedward è una vecchia accusata di stregoneria e per questo viene bandita dal piccolo paese di Blair e condannata a morire nei boschi in una notte d'inverno. Sembra però che Elly non sia d'accordo e in effetti sparisce, ma presto strani fenomeni iniziano a verificarsi nella zona: alcuni bambini scompaiono misteriosamente, malefiche creature infestano i boschi intorno al paese e, come se non bastasse, un'altra donna viene accusata di stregoneria ed è in attesa di giudizio nella prigione locale.

A tentare di risolvere la difficile situazione interviene Jonathan Prye, un cacciatore di streghe e allo stesso tempo uomo di chiesa che ha momentaneamente dimenticato la sua fede, e si chiede di continuo se esista davvero il Dio in cui ha sempre creduto in passato.

Nei panni del coraggioso Jonathan, quindi, dovremo indagare sulla situazione e soprattutto farci largo nei boschi infestati da demoni e non morti, cercando di ritrovare i bambini scomparsi e, magari, di risolvere l'enigma che sta nascendo: il mistero della strega di Blair!

Questo terzo episodio è un gioco d'azione con piccoli elementi di avventura, inseriti per dare un senso alla storia. Fin dal principio, dovremo parlare con qualche personaggio, ottenere informazioni e quindi farci largo nei boschi intorno al paese per raggiungere ora un determinato luogo, ora un altro, alla ricerca di indizi o più facilmente di qualche oggetto particolare. I dialoghi presenti in *Elly Kedward* sono lineari e totalmente accessori, mentre l'azione, la

AIUTI DAL FUTURO?

Nel corso dell'avventura incontreremo un personaggio che si rivelerà fondamentale per risolvere il mistero che circonda Blair. Questo figuro, un indiano che conosce più segreti di quanti possa sembrare, ricorda moltissimo il suo alter ego presente nel primo episodio della serie. Rigiocando il primo capitolo alla luce degli avvenimenti di *Elly Kedward*, sorgono quindi dei dubbi inquietanti: o l'indiano ha scoperto la fonte dell'eterna giovinezza, oppure quello che abbiamo visto nel ventesimo secolo non era una persona reale.

Alcune armi a nostra disposizione possono fare davvero scempio dei mostri, ecco un buon barbeque di zombi!

QUANTO CI GIOCHEREMO?

Come i primi due episodi, enche *Elly Kedwerd* è caratterizzato de una durata non eccezionele. Consideriamo che, se non inconterremo perticoleri problemi con il sistema di controllo dei protegonista, superara tutti gli ostacoli e errivere al termine delle vicende del nostro Jonethen non ci impegnerà più di une decina di ore, più o meno. I nemici comuni sono devvero semplici da ebbettere e la trame è ebbastenza lineera da non lasciarci mei con il probleme di non zapera cosa fara in un determineto momento, inoltra non esistono punti in cui ci si possa devvero bloccara, se non per colpe nostra. Non ci piace acquistare giochi che durano meno di qualche serate? Allora stiamo in guardia!

lotta contro zombie e altre creature del male, assorbe la maggior parte dei momenti di gioco vero e proprio.

Anche questo episodio utilizza il sistema grafico di *Nocturne*, con i vantaggi e gli svantaggi del caso. Tra i primi non possiamo ignorare la bellezza degli ambienti riprodotti: le ombre proiettate da alberi e personaggi sono, come sempre, molto belle e d'atmosfera, così come altri particolari quali l'alito dei personaggi che si condensa nei luoghi freddi, o la neve che cade per quasi tutta la durata del gioco. Purtroppo, ci sono anche dei difetti e non sono troppo secondari, primo fra tutti il complesso sistema di gestione del personaggio principale. Con un po' di allenamento tutto diventa semplice e il gioco è affrontabile senza alcun problema, ma nei primi momenti, soprattutto se non abbiamo mai giocato a uno dei giochi precedenti o a *Nocturne*, potremmo avere difficoltà nel

"L'aspetto avventuroso è decisamente in disparte"

gestire i combattimenti, magari arrabbiandoci per i frequenti cambi di visuale del gioco (che alla lunga si rivelano più un pregio che un difetto, a patto naturalmente, di esserci già abituati). Gli altri problemi di *Elly Kedward* sono per lo più inerenti alla traduzione dei sottotitoli, che si dimostra decisamente approssimativa.

Tornando al gioco, siamo di fronte a una sorta di *Resident Evil* in versione semplificata, con nemici semplici da abbattere e un'atmosfera che non riesce a eguagliare quella dei primi due episodi. Lo sviluppo della trama, poi, è totalmente lineare, offrendo in ogni momento uno o al massimo due compiti da svolgere per poter ottenere informazioni su cosa dovremo fare in seguito.

In conclusione, *Elly Kedward* non è sgradevole, ma difficilmente dopo averlo terminato lo ricorderemo a lungo.

GMC IN BREVE

BW3 è:
- Un gioco d'azione
- Graficamente discreto
- Per gli appassionati della serie

BW3 non è:
- Un'avventura grafica
- Una sfide impegnative
- Lunghissimo

■ Casa GoD ■ Sviluppatore Ritual Entertainment ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 49.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 64 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet http://blairwitch.godgames.com

IN ALTERNATIVA...

Blair Witch: Rustin Parr, Ott 00 8
Con il secondo episodio, sono due titoli godibili a un prezzo molto interessante

Nocturne, Nat 99 8
Non dimentichiamo il capostipite della serie ancora apprezzabile a un anno dall'uscita

Il punto debole della trilogia, consideriamolo solo se abbiamo già giocato i primi due episodi della serie a siamo affamati di streghe!

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	4

GENERE: STRATEGIA

SUDDEN STRIKE

Il secondo conflitto bellico finalmente è in tempo reale

PROBLEMI D'IMPORTAZIONE

Sudden Strike non risulta essere tra i titoli ufficialmente distribuiti in Italia attraverso i canali convenzionali. È possibile reperire il gioco nei negozi che operano un'importazione parallela. Il titolo originale è completamente in lingua tedesca, ma la versione in vendita adotta la lingua inglese. Niente versione in italiano.
Per chi disponga di una carta di credito è possibile acquistare *Sudden Strike* presso il sito Internet www.suddenstrike.com

Il gioco è graficamente molto curato, a la mancanza del supporto 3D non si fa sentire.

LE premesse erano a dir poco esaltanti: *Sudden Strike* aveva cominciato a far parlare di sé con appetitose immagini di gioco comparse in Rete, e gli appassionati di strategia in tempo reale avevano l'acquolina in bocca. In effetti, la Seconda Guerra Mondiale era lo scenario più logico per ambientare un gioco bellico di questo genere, ma stranamente gli sviluppatori di tutto il mondo avevano sempre optato per luoghi ed eserciti di carattere fittizio, per farci combattere sui pianeti più fantasiosi alla guida di armate surreali.

Bene, *Sudden Strike* avrebbe dovuto rappresentare il conflitto più tristemente realistico che la Storia ricordi, e tutti noi giocatori ci immaginavamo già intenti a dare ordini non più a masse di orchi sanguinari o a squadre di Marine Spaziali, ma a ordinati plotoni di soldati umani, equipaggiati con armi storicamente attendibili, all'interno di livelli che ricreavano non più lande desolate o mondi improbabili, ma scorci della campagna europea.

Tutto questo è stato promesso e mantenuto dagli sviluppatori della Fireglow, sotto la tutela della germanica CDV. Anche dal punto di vista cosmetico, nonostante l'utilizzo della prospettiva isometrica in due dimensioni (ormai forse superata), e la decisione di non supportare l'accelerazione grafica, il gioco risulta più che gradevole, definito nei dettagli e molto bello da guardare. Dov'è allora il problema che impedisce a *Sudden Strike* di guadagnarsi un posto nell'olimpo degli strategici in tempo reale? Semplice: gli autori hanno deciso, opportunamente, di togliere di mezzo la gestione delle risorse che caratterizza il genere, mettendo sotto il nostro controllo un numero prefissato di unità per ogni livello. Con queste armate dovremo raggiungere degli obiettivi ben precisi, che ci verranno indicati di missione in missione: la conquista di un avamposto, la distruzione di un ponte, la cattura di un edificio e così via. Fin qui tutto bene, se non fosse per il fatto che, per raggiungere questi obiettivi, dovremo forzatamente compiere il percorso che i programmatori hanno immaginato. In pratica, le truppe a nostra disposizione ci vengono fornite con uno scopo preciso: i mortai per eliminare un certo ostacolo e non un altro, i paracadutisti per occupare una certa posizione e non una a nostra scelta, i carri armati per presidiare una certa area e la fanteria per raggiungerne un'altra.

Una piccola parte del nostro gruppo di attacco è pronta a ricevere ordini. Il problema sarà riuscire darne a tutti senza fare confusione!

Affidarci a un piano elaborato da noi porterà sempre a una sconfitta, si tratta di immaginare quello che il gioco vuole da noi e metterlo in pratica. Chi ha giocato a *Commandos*, può pensare a *Sudden Strike* come a una versione di quel titolo dove, invece che utilizzare cinque specialisti, si hanno a disposizione un centinaio di unità. La scelta è discutibile, in quanto essendo completamente assente una gestione

"Quasi ogni veicolo presente nel conflitto è stato riprodotto con cura"

Una delle missioni proposte ricrea lo sbarco di Omaha Beach e la trama del film sul soldato Ryan. La triste carneficina è riproposta fedelmente.

strategica delle battaglie, tutto si risolve in una questione tattica di utilizzo delle nostre forze. Questa tattica, però, ci viene imposta dal gioco stesso, con il risultato di trovarci di fronte più a una sorta di "puzzle" da risolvere, che non a un vero gioco di guerra dove si comandano truppe e veicoli.

Un vero peccato, soprattutto per chi sperava di affrontare battaglie storiche dando loro una diversa impronta.

L'ostacolo avrebbe potuto essere comodamente superato con l'inserimento di un editor di scenari, cosa che ci avrebbe permesso di ricostruire eventi quali la battaglia di Stalingrado o l'assedio di Monte Cassino, ma alla CDV non hanno ritenuto opportuno aggiungere tale strumento, rimandandone la pubblicazione, si spera, a un prossimo futuro.

Dopo aver esposto le nostre perplessità, è giusto rendere giustizia a *Sudden Strike* per una caratteristica che, indiscutibilmente, lo eleva dalla massa: la varietà di truppe e mezzi che ci viene proposta è assolutamente senza precedenti.

Quasi ogni veicolo presente nel conflitto è stato riprodotto con cura, così come i vari tipi di truppa. Le tre campagne permettono di schierarci al fianco delle forze dell'Asse, di quelle russe o di quelle alleate, con un dispiegamento di mezzi impressionante.

In alcuni scenari gli eserciti in campo sono numerosissime e non si può che restare affascinati dalla varietà degli armamenti. Tuttavia, se è vero che questo ricrea alla perfezione l'atmosfera della guerra di quegli anni, complici anche gli splendidi effetti sonori e le convincenti esplosioni, è anche vero che l'interfaccia di *Sudden Strike* non è dissimile da quelle tradizionali dei titoli strategici in tempo reale. L'unico gioco che ha reso agevole comandare un migliaio di unità è per ora *Shogun*, grazie al suo innovativo sistema di controllo. Qui dobbiamo però affidarci al convenzionale uso del mouse per selezionare le nostre truppe, raccoglierle in gruppi e dare loro ordini. Se per le cinquanta unità scarse di un gioco come *Starcraft* questo sistema funziona perfettamente, lo stesso non si può dire di una situazione dove centinaia di soldati aspettano un nostro ordine, senza contare la difficoltà del rintracciare i militari equipaggiati con armi pesanti, come bazooka o mitragliatori, nel brulicare di unità sullo schermo.

Un fallimento, dunque? No, sicuramente *Sudden Strike* farà la felicità degli amanti del periodo e degli appassionati di tattica. È certamente un titolo meritevole, che però non convince pienamente, più per la sua impostazione che non per veri e propri difetti. Se CDV deciderà di pubblicare un editor di scenari, allora potremo trovarci tra le mani un piccolo gioiello, ma in attesa di quel momento, le perplessità rimangono.

UNA VARIETÀ SORPRENDENTE

I creatori del gioco non hanno lesinato in quanto a mezzi e veicoli di ogni genere. Non solo potremo trovare decine di carri armati e camion militari diversi per ogni schieramento, ma anche mezzi di locomozione tipici del periodo come i treni che, in alcuni livelli, rappresenteranno obiettivi da distruggere o da conquistare. Uno sforzo di ricerca storica che va certamente apprezzato ed encomiato.

GMC IN BREVE

Sudden Strike è:

- Graficamente ottimo
- Molto vario
- Storicamente accurato

Sudden Strike non è:

- Agevole da controilara
- Un vero e proprio strategico
- Pensato per darci libertà di azione

■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Fireglow** ■ Distributore **N.D.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P166, 32 MB RAM, 100 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P2 400, 64 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **Lan, Internet** ■ Internet **www.suddenstrike.com**

IN ALTERNATIVA...

Commandos, Lug 98 **7**
Inaspettato successo per un gioco graficamente ricco, che troveremo in regalo il prossimo mese

Starcraft, Mag 98, **8**
Nel campo degli strategici in tempo reale a due dimensioni, risulta a tutt'oggi insuperato.

Buona grafica e grande varietà. La Seconda Guerra Mondiale è ricreata perfettamente, ma l'impostazione e il sistema di controllo non convincono del tutto.

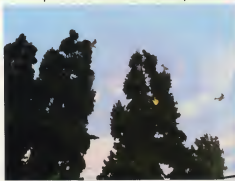
GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

6

GENERE: AVVENTURA

REAL MYST

Quando un videogioco vende sei milioni di copie in tutto il mondo, non può essere solo per caso.

Uno scorcio panoramico dell'ultima era: Rime, accessibile al termine del gioco. La neve che scende è realizzata magistralmente.

DISTRIBUZIONE

***Real Myst* non è importato in Italia da nessun distributore ufficiale. È possibile trovarlo nei negozi specializzati o ordinarlo via Internet, e ovviamente il gioco è completamente in lingua inglese.**

NEL 1994, sugli scaffali dei negozi di videogiochi appariva una scatola sulla quale non campeggiavano eroi muscolosi che imbracciavano armi letali o macchine da gara dai colori sgargianti. Una strana e insolita isola sperduta in un nebbioso oceano, attirava lo sguardo dei giocatori di quel tempo con i suoi colori tenui e l'atmosfera rarefatta di un luogo magico. La scatola conteneva uno dei primi videogiochi che sfruttavano il supporto del CD-ROM al posto del tradizionale Floppy. Quel gioco era *Myst*.

Il successo ottenuto da *Myst* fu enorme, tanto che a tutt'oggi, con i suoi sei milioni di copie vendute, è considerato un classico insuperato. Ma un'altra conseguenza interessante fu che il titolo divise la comunità dei videogiocatori in due fazioni ben distinte: da una parte chi aveva trovato l'esperienza assolutamente entusiasmante, al punto da maturare una passione viscerale per il gioco. Dall'altra chi reputava *Myst* più o meno alla stregua di una serie di cartoline dai bei colori, ma non certo un gioco interattivo. Le critiche erano in qualche modo fondate. L'idea originale dei fratelli Miller, ideatori del gioco e fondatori della Cyan, quella cioè di creare un mondo il più reale possibile, dovette infatti scontrarsi con i limiti della tecnologia di quegli anni. Le immagini che raffiguravano il mondo da loro creato erano bellissime, ma certamente statiche.

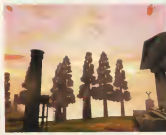
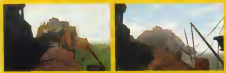
A distanza di sette anni e dopo un seguito, *Riven*, non altrettanto acclamato, la polemica non si è ancora spenta, ma ora la tecnologia ha raggiunto un livello infinitamente superiore a quella del 1994. I fratelli Miller hanno pensato che i tempi erano maturi perché il mondo di *Myst* venisse realizzato così come era stato inizialmente concepito. Il risultato delle loro fatiche è *Real Myst*.

Anticipiamo subito che *Real Myst*, altro non è che la versione tridimensionale del titolo originale. In sostanza, i programmatori della Cyan hanno rielaborato le schermate fisse all'interno di un sistema grafico che permette di aggirarsi per le varie "ere", muovendosi esattamente come faremmo in qualsiasi gioco di sparatorie in prima persona. Se per alcuni, nella fattispecie tutti coloro che hanno amato il primo gioco, questo potrebbe essere un sogno che si avvera, per gli altri corre il rischio di non costituire un motivo sufficiente per giustificare l'acquisto di qualcosa che, di fatto, hanno già giocato.

"Saremo convinti di trovarci effettivamente nel luogo che vediamo"

Le avventure per computer, infatti, pur essendo affascinanti incontrano il limite intrinseco del bassissimo livello di rigiocabilità. Una volta completate,

SETTE ANNI DI DISTANZA

Le immagini proposte, probabilmente non permetteranno di comprendere appieno l'enorme differenza in termini grafici tra la vecchia edizione di *Myst* e quella attuale. È chiaro, però, che il concetto di "cartolina" è stato definitivamente superato. Il molo dell'isola principale, qui raffigurato, è il punto di partenza dell'avventura in entrambi i casi, ma questa volta l'oceano ondeggia, le nuvole corrono nel cielo e la notte arriverà a illuminare l'isola con le sue stelle.

Al termine dell'ultima era, Rime, si potrà comprendere come Atrus arrivò nell'era di Riven. Molte cose, a questo punto saranno chiare.

difficilmente ci verrà voglia di riprenderle nuovamente. *Real Myst*, essendo un'avventura, soffre dello stesso problema La scelta è stata quella di riproporre il primo *Myst* uguale in tutto e per tutto e, aldilà degli evidenti progressi cosmetici, non ci sono sostanziali novità, fatta eccezione per una nuova era chiamata "Rime" aggiunta alla trama originale.

Questa nuova locazione è senza dubbio affascinante, ma praticamente priva di enigmi da risolvere, e il suo unico scopo è quello di far progredire la trama mostrandoci il collegamento al mondo di *Riven*. È ovvio, a questo punto, che chi ha giocato il primo capitolo sarà in grado di portare a termine l'avventura in un tempo assai breve, mentre chi non conosce la storia di *Myst* potrebbe rimanere deluso dagli enigmi, basati quasi completamente su leve da tirare e pulsanti da premere, che sette anni fa risultavano intriganti, ma che oggi mostrano il peso degli anni.

Una volta chiariti questi concetti, e stabilito che gli amanti dell'azione pura o delle avventure moderne faranno bene a tenersi alla larga da *Real Myst*, possiamo tranquillamente affermare che questo gioco è certamente la più incantevole esperienza che si possa provare di fronte a un monitor. Graficamente siamo a livelli di eccellenza assoluta, con una definizione dei dettagli sbalorditiva e una serie di effetti da lasciare letteralmente a bocca aperta. L'alternarsi del giorno e della notte, le condizioni atmosferiche, la vita animale che popola le isole di pesci, gabbiani e farfalle, il muoversi delle onde dell'oceano, le ombre e le luci... tutto questo serve a darci la convinzione di trovarci effettivamente nel luogo che vediamo, grazie anche a un sonoro che ricrea alla perfezione i rumori dell'ambiente circostante.

Non dovendo preoccuparsi di aspetti quali Intelligenza Artificiale o altre caratteristiche tipiche dei giochi di azione, alla Cyan hanno potuto concentrarsi esclusivamente sull'aspetto visivo, sfruttando al massimo le potenzialità in loro possesso. Tuttavia la grafica sbalorditiva ha comunque un prezzo in termini di risorse del computer. Per potersi godere appieno lo splendore di *Real Myst*, è necessario un PC adatto, e anche in questo caso le animazioni non sono fluide come dovrebbero, soprattutto nelle sezioni all'aperto, dove l'orizzonte si estende fino a scomparire in una bassa foschia.

A questo punto è inutile nascondere che questo non è un prodotto indicato a tutti e che non è nemmeno completamente esente da problemi, ma è altrettanto impossibile non rimanere incantati da un gioco così diverso da quelli a cui siamo abituati Non c'è azione, non ci sono sparatorie, non c'è competizione e non ci sono nemici da sconfiggere; ci siamo solo noi con la nostra logica e la nostra intelligenza, catapultati in un mondo misterioso dai mille segreti e circondati da strani enigmi da risolvere La comunità dei videogiocatori rimarrà divisa in due fazioni anche questa volta.

UNA LUNGA STORIA

In attesa dell'imminente *Exile*, il terzo capitolo della serie, facciamo il punto sugli sviluppi della storia che accompagna questa affascinante saga. Nel primo *Myst*, venivamo scaraventati in una dimensione sconosciuta per mezzo di un libro. Qui giunti, scoprivamo che il creatore di questi mondi, Atrus, aveva rinchiuso i due figli Cirrus e Achenar in due libri. Assetati di gloria e di potere, i due erano giunti alla quasi totale distruzione delle ere create dal padre. Il finale di *Myst* rimandava a un possibile nostro ritorno in quel mondo, cosa che avveniva in *Riven*, quando Atrus richiedeva nuovamente il nostro aiuto per salvare un'era in pericolo, liberando nel contempo la moglie Catherine. Il misterioso ed enigmatico finale preparava la strada per un terzo capitolo: *Exile*.

GMC IN BREVE

Real Myst è:
- *Myst* in 3D
- Graficamente stupendo
- Un sogno che si avvera

Real Myst non è:
- Diverso da *Myst* se non nella grafica
- Un gioco per tutti
- Arricchito da molte novità

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Mattel Interactive ■ Sviluppatore Cyan ■ Distributore ND ■ Telefono ND ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII 400, 64 MB RAM, scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 600, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore No ■ Internet www.realmist.com

IN ALTERNATIVA...

Reah, Nov 98 6
Uno dei numerosi cloni di *Myst*, stessa impostazione e buoni enigmi

Zork Grand Inquisitor, Gen 98, 8
Ultimo capitolo della grandiosa saga di Zork, con qualche novità ispirata a *Nemesis*

Più che un videogioco possiamo considerarlo un'esperienza, come un libro o un film. Chi ha amato *Myst* ne sarà estasiato, tutti gli altri possono passare oltre.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	6	7
SONORO	9	LONGEVITÀ	6	

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

FREEDOM FIRST RESISTANCE

Una malvagia razza aliena ha preso possesso della Terra e ha schiavizzato il genere umano: lottiamo per la nostra libertà!

Talvolta nasconderci sarà la scelta di gran lunga più saggia!

PARLIAMO INGLESE

Di *Freedom: First Resistance* verrà tradotto in italiano solo il manuale. Tutte le parti di gioco rimarranno in inglese. Anche se i dialoghi saranno sempre sottotitolati, consigliamo questo titolo solo a coloro che abbiano una buona conoscenza della lingua di Shakespeare, visto che non sempre i termini usati sono tra i più semplici.

NON È TUTTO ORO QUELLO CHE LUCCICA

L'introduzione che possiamo ammirare all'inizio del gioco è davvero suggestiva, tanto nelle parti di narrazione quanto in quelle più movimentate. Purtroppo, i filmati di intermezzo a cui assisteremo alla fine di qualche missione, non saranno alla sua altezza, imperniandosi in maniera eccessiva su scene statiche.

Non tutti i personaggi possono utilizzare le potenti armi dei Catteni.

QUANDO lanciamo il gioco, una bellissima introduzione filmata ci proietta nel mondo di *Freedom: First Resistance*: attraverso gli occhi di Angel Sanchez, una ragazza statunitense con origini messicane, rivediamo l'invasione dei Catteni, una spietata razza aliena che, spuntata fuori dal nulla, ha conquistato la Terra. Milioni di persone sono state deportate verso ignote destinazioni con grosse astronavi e alcuni esseri umani hanno deciso di servire umilmente i conquistatori, a spese dei propri simili, per evitare una sorte ingrata come finire in un campo di prigionia. La povera Angel ha perso di vista la propria famiglia nell'invasione e ha assistito alla morte del fidanzato per mano degli odiati alieni. Ora non le resta che combattere l'invasore al fianco della resistenza! Ambientazione e introduzione sono le uniche parti davvero notevoli di tutto il gioco. Sebbene l'impostazione grafica sia quella tipica dei titoli d'azione (inquadratura alle spalle del personaggio che controlliamo e ambiente tridimensionale), *Freedom: First Resistance* tenta di essere qualcosa di diverso e più evoluto; l'intenzione sarebbe stata quella di ottenere un gioco in grado di fondere elementi di azione con parti tipiche delle avventure. Il risultato, purtroppo, è un miscuglio mal assortito degli elementi dei due generi.

Dopo che Angel si sarà arruolata nella resistenza, dovremo portare a termine una serie di missioni dai più svariati scopi, controllando praticamente anche altri personaggi che affiancheranno la nostra eroina nelle proprie peregrinazioni.

Ovviamente, guideremo un solo personaggio alla volta in maniera diretta, lasciando che gli altri ci seguano o tenendoli nella posizione in cui li abbiamo messi. E qui cominciano i problemi. Uno degli aspetti più frustranti del gioco è che i nostri preziosi alleati pare abbiano qualche problema a svoltare gli angoli.

Spesso e volentieri, capita che, mentre stiamo esplorando una zona, risulti fondamentale l'ausilio degli altri membri del gruppo, vuoi per risolvere un determinato rompicapo, vuoi semplicemente per disfarci di una mezza dozzina di nemici che ci stanno saltando addosso: a questo punto, ci rendiamo drammaticamente conto che chi ci avrebbe dovuto seguire è fermo impalato in prossimità del primo angolo che abbiamo svoltato. Alquanto irritante.

> **"I nostri preziosi alleati hanno problemi a svoltare gli angoli"**

Un'altra pecca dei nostri compagni è che ci intralciano: per uscire da un corridoio o da una stanza, dobbiamo spostare troppo frequentemente il nostro controllo diretto sui vari personaggi per toglierli di mezzo prima di poter passare.

La parte più tipicamente avventurosa del gioco, poi, si risolve in un semplice "cerca & usa" dei vari oggetti (per lo più

L'UNIONE FA LA FORZA

Durante le nostre avventure come militanti della Resistenza contro i conquistatori alieni, ci troveremo a controllare più di un personaggio contemporaneamente. Tale abbondanza non ci torna utile solo negli scontri a fuoco con i nemici, ma si rivela fondamentale in svariate situazioni. Ciascun personaggio, infatti, possiede delle abilità particolari che spesso gli consentono di maneggiare determinati oggetti, o di compiere azioni che gli altri non saprebbero come intraprendere. Tanto per fare un esempio, in uno dei primi livelli Angel, con la sua forza ridotta, non riesce a sbloccare un ingranaggio, cosa che, per un suo amico molto muscoloso, potrebbe rivelarsi quasi banale...

DAL LIBRO AL GIOCO

Nata dalla prolifica penna di Anne McCaffrey, la trilogia di "Freedom" narra le vicissitudini di alcuni esseri umani catturati durante l'invasione della Terra da parte dei Catteni e trascinati su un altro pianeta. Il gioco, invece, si focalizza su quello che avviene contemporaneamente sul pianeta natale degli sventurati, dove rimangono alcuni animi intrepidi ben decisi a non cedere il passo agli invasori. "Freedom's Landing" (approdato in Italia con il titolo "Prova di sopravvivenza"), "Freedom's Choice" e "Freedom's Challege" sono i titoli dei libri che compongono la saga.

Le strade così deserte sarebbero angoscianti, se solo fossero un po' più dettagliate...

chiavi e codici di vario genere). All'interno del nostro inventario non potremo effettuare combinazioni tra quanto trovato, inoltre l'esplorazione dell'ambiente circostante è drasticamente ridotta dalla presenza di "aree utili". Le poche zone dove troviamo qualcosa di utile e gli oggetti con cui possiamo interagire, infatti, si illuminano al nostro passaggio.

In questo modo, tutto quello che dobbiamo fare è girare per ogni sito che visitiamo, così da scoprire immediatamente se esistono degli indizi utili. L'ennesimo particolare non proprio riuscito di *Freedom: First Resistance* sono gli scontri a fuoco. A parte il fatto che i nostri eroi si accorgono della vicinanza di un nemico solo in base alla distanza in linea d'aria (e quindi individuano la presenza di un avversario anche attraverso un muro di cemento spesso mezzo metro, con un sesto senso che fa invidia a James Bond!), non potremo usare le armi se non ci troviamo di fronte a qualcuno su cui sparare!

In pratica, quando un nemico ci appare, viene segnalato da un indicatore posto sulla sua testa: allora, e soltanto allora, potremo impiegare le armi. In questo modo, sapremo subito se è amico o nemico (se non ha intenzioni ostili – cosa che di cui in teoria non dovremmo essere a conoscenza – le armi semplicemente non saranno utilizzabili!) e non ci capiterà mai di sparare per errore e pagare lo sbaglio con l'arrivo di tutte le guardie del settore a darci la caccia!

Alla luce di tali pecche, considerando che i dialoghi e le missioni secondarie si dimostrano talvolta deludenti, siamo arrivati alla conclusione che *Freedom: First Resistance* non riesce a mantenere efficacemente le promesse dei primi minuti di gioco.

GMC IN BREVE

Freedom è:
- Ispirato a una famosa saga di libri
- Un misto di azione e avventura
- Deludente

Freedom non è:
- Uno sparatutto 3D
- Un capolavoro
- Privo di gravi difetti

■ Casa UbiSoft ■ Sviluppatore Red Storm Entertainment ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 500, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.redstorm.com/freedom

Un'ottima ambientazione e un discreto sonoro non si rivelano sufficienti a risollevare le sorti di questo titolo.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	4
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

5

IN ALTERNATIVA...

Half Life, Dic 98 9
Ormai un classico, non ci consentirà di limitarci a sparare a tutto ciò che si muove!

Messiah, Feb 00, 8
Nei panni di un paffuto angioletto, riportiamo la pace nel mondo

PC CALCIO 2001

Capello non è poi così bravo? Dimostriamolo con *PC Calcio 2001*...

■ Casa **Dinamic Multimedia** ■ Distributore **Edicola/CD Verte** ■ Prezzo **L. 39.900**

IN Italia siamo tutti un po' allenatori di calcio. Ogni giorno si discute di questo o quel giocatore, in un ruolo piuttosto che in un altro. Con *PC Calcio 2001* potremo finalmente appagare il nostro intenso desiderio di essere protagonisti. Non tanto come calciatori, un sogno che è destinato a rimanere nel cassetto, ma come allenatori-presidenti. Con *PC Calcio 2001*, infatti, potremo gestire la nostra squadra del cuore (ma volendo saremo in grado di scegliere un qualsiasi club fra tutti i maggiori campionati europei, comprese le serie inferiori) fino al trionfo in Campionato o in Coppa. Non saremo solo l'allenatore o il preparatore tecnico, ma anche il Presidente, il talent-scout e ci occuperemo personalmente del mercato. Questo giocatore disturba lo spogliatoio? Lo vendiamo. Il modulo non rende? Lo cambiamo. Ci serve un altro attaccante? Compriamolo.

In *PC Calcio 2001* potremo davvero assaporare il gusto dell'onnipotenza dei presidenti e degli allenatori, divertendoci a mettere in campo la nostra squadra ideale. Quest'anno, il manuale del gioco sarà in versione brossurata e aggiornato a dicembre 2000 (anche se molti allenatori sono cambiati, oramai). Il titolo ci offrirà due modalità di gioco. Nella prima, potremo scegliere noi una squadra qualsiasi e guidarla per quanto tempo vorremo. Nell'altra modalità, cercheremo di arrivare al grande calcio europeo: faremo gavetta nelle serie inferiori e progrediremo, di successo in successo, grazie ai nostri successi come allenatore. In questa versione aggiornata di *PC Calcio*, però, non mancano le zone d'ombra. La modalità Partita Interattiva (all'interno della quale potremo scendere in campo) è alquanto sempliciotta e improvvisata, dimostrandosi per l'ennesima volta il tallone d'Achille del gioco. Un ulteriore difetto è celato nel calcolo automatico del risultato e capita, a volte, che i giocatori espulsi segnino un gol dopo essere stati allontanati dal campo. Inoltre, il sistema di compravendita dei calciatori è sempre molto svantaggioso quando gli acquirenti siamo noi.

"Non saremo solo l'allenatore e il preparatore atletico"

Nel complesso, però, *PC Calcio 2001* si riconferma divertente: il rapporto qualità/prezzo è discreto, il sistema grafico risulta migliorato rispetto alle precedenti versioni ed è stata aggiunta la versione multigiocatore in rete locale, via modem e via Internet.

Gli introiti maggiori sono dati dalla vendita dei diritti TV. Scegliamo con calma e attenzione.

GIOCHI COMPUTER

Semplice ed efficace: *PC Calcio 2001* si riassume così. Purtroppo però, non ci sono grosse novità rispetto alla versione dell'anno scorso.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7	

LIVE! BOXING

■ Casa **Dinamic Multimedia**
■ Distributore **Edicola/CD Verte**
■ Prezzo L. **39.900**

Puntiamo a pochi colpi ben assestati.

Esistono vari tipi di sport al mondo. La boxe è spesso associata all'idea di violenza, ma può essere anche molto divertente se, per praticarla, ci affidiamo a un gioco su computer.

In *Live! Boxing* potremo percorrere le varie tappe della carriera di un pugile professionista, dai primi pugni in palestra, agli accordi con gli sponsor, fino alle gare per il primo posto nel ranking mondiale, il tutto realizzato grazie a un sistema grafico con lo stile da cartone animato.

La nostra partita inizierà scegliendo un pugile e decidendo come prepararci. Potremo definire il tipo di allenamento e l'intensità dello stesso, per far crescere il nostro personaggio nelle sue caratteristiche come velocità, l'agilità o forza. Quindi, sfideremo un altro atleta con un incontro ufficiale, per soldi o per tentare di puntare a un avanzamento nella classifica mondiale. Se andrà male, saremo in grado di ritentare, magari facendoci prestare dei soldi dalla mafia locale.

L'idea alla base di *Live! Boxing* è divertente, ma il gioco risulta troppo semplice e, alla lunga, banale. Le fasi di allenamento e il combattimento sul ring sono spesso ridotte a prove di abilità sulla tastiera, dove dovremo misurarci in gare di velocità e coordinazione per far vincere il nostro pupillo. Peccato che un'intuizione felice non sia stata realizzata con la cura necessaria.

GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	5	5
SONORO	5	
GIOCABILITÀ	5	
LONGEVITÀ	5	

I PARAMETRI

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Con la fibra ottica si fragga meglio!"

Cocktail
GMC.Kevorkian
"Vodka e Red Bull sono il mix giusto"

Asheron's Call
GMC.Caio
"Una delle scatole originali e introvabili è in mano mia!"

Diablo 2
BANNED.Neon
"Alla ricerca del vero Diablo..."

Honeymoon
GMC.Homer
"Moglie, birra e ciambelle... che volere di più?"

Diablo 2
WOLF
"Dov'è la Tomba di Tal Rasha?"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET 02/4886711
CD VERTE 0331/226900
CTO 051/753133
HALIFAX 02/413031
LEADER 0332/874111
MICROIDS 02/29062142
MICROSOFT 02/703921
INFOGRAMES 02/93767203

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *SuperBike 2001* e ci divertiamo un sacco sulle moto simulate, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Gen 00
La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, [illegible] mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere.

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di [illegible] per ore e ore di divertimento assicurato.

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO [illegible]
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
[illegible] panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follett.

5) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento [illegible] *Quake* [illegible]

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nat 00
■ **Demo:** Nat 00
Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolare.

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento.

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graf[illegible] in fase [illegible] risulta [illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al [illegible] numero di squadre disponibili.

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Dic 99/ Gen 01
■ **Demo:** Lug 99
Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo: nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra.

2) RATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
[illegible] superba e [illegible] immediati per [illegible] insuperabile tra nuovi pianeti e razze aliene ostili.

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di [illegible]

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles [illegible] azione. Ora anche in multiplayer.

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 01
[illegible] della Fasa [illegible] [illegible]tente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni.

2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO [illegible]
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su [illegible] è ancora e sempre *Gran Prix*.

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno [illegible] uffic[illegible]

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
[illegible] testa a testa [illegible] Gran Turismo.

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
[illegible] data e tanti circuiti [illegible] titolo [illegible] palati.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Set 00
■ **Demo:** Mar 00
Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche.

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
[illegible] il nostro territorio [illegible] Guerra dei Cent'anni.

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
[illegible] a dimensioni [illegible] e al servizio [illegible] strategia [illegible] reale.

4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben [illegible]

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
[illegible] essendo [illegible] come il primo *Total* [illegible]

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99
La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere.

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
[illegible] *Call To Power* [illegible] bellissimo.

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
[illegible] e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza.

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
[illegible] anni che riesce ancora a [illegible]

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO [illegible]
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General [illegible] ambientazione ispirata a Warhammer 40.000.

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98-Gen 01
■ **Demo:** Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

2) MESSIAH Feb 00 VOTO [illegible]
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 00 ■ **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO [illegible]
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa. Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Nessuno
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Gen 01
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Dic 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 6
Casa Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) **QUAKE 3 ARENA** Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) **ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE** Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) **ASHERON'S CALL** Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) **VIRTUA FIGHTER 2** VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) **MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) **FIGHTING FORCE** VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) **RAYMAN 2** Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) **TONIC TROUBLE** Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) **PRINCE OF PERSIA 3D** Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) **TETRIS** VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) **BUST-A-MOVE 4** Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) **PANDORA'S BOX** Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) **CONFLICT: FREESPACE 2** Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) **X-WING ALLIANCE** Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) **STARLANCER** Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) **GTA 2** Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) **DARK PROJECT II** Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) **EVOLVA** Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE FILM TRATTI DA VIDEOGIOCHI

Ecco i film ispirati a videogiochi che stiamo aspettando!

1) RESIDENT EVIL
La saga horror più famosa dà finalmente vita a un film. Quante porte vedremo?

2) FINAL FANTASY
Il capolavoro nipponico si presta al grande schermo quasi naturalmente.

3) TOMB RAIDER
Angelina Jolie e Simon West stanno trasformando Lara in un'eroina del cinema!

4) TEKKEN
Si tratta di un film "ispirato" al capolavoro dei picchiaduro, e già si vocifera di cause legali sui diritti.

5) IL SIGNORE DEGLI ANELLI
Ok, lo sappiamo: non è ispirato a un videogioco, ma al romanzo che ha creato il genere fantasy. E non potevamo non inserirlo nella lista dei film più attesi...

PRIMA PARTE!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Tomb Raider Chronicles è sicuramente la sfida "definitiva" per tutti i fan della bella Lara: risolviamo insieme l'ultima avventura dell'archeologa più amata della storia dei videogiochi!

TRUCCHI

TUTTE LE MOSSE
Le mosse di Lara prendono spunto dai titoli del passato, ma nuove manovre si aggiungono al suo già vasto repertorio. Ecco una lista completa, fondamentale per riuscire nell'impresa della bella archeologa.

Salto da fermo
L'azione più facile in assoluto. Camminiamo fino al bordo estremo della piattaforma dalla quale intendiamo saltare, poi prepariamoci e saltiamo. Tutto qui.

Salto in corsa
Camminiamo fino al bordo della piattaforma da cui vogliamo spiccare il volo, quindi facciamo un saltino all'indietro per prendere la giusta rincorsa. Il breve abbrivio ci permetterà comunque di allungare notevolmente il salto da fermo.

Accovacciarsi e strisciare
Troveremo spesso anche in *Chronicles* cunicoli troppo bassi per essere imboccati ad andatura normale: in questi casi occorre far piegare Lara sulle ginocchia e procedere carponi, gattonando sul pavimento.

Aggrapparsi
Molto spesso, Lara dovrà aggrapparsi ai bordi delle piattaforme, saltando in alto o più facilmente raggiungendo lo spigolo alla fine di un salto con rincorsa e presa. In questa posizione è possibile spostarsi lateralmente e

PRIMO SCENARIO – ROMA
Le nostre avventure in *Chronicles* cominciano con la ricerca della pietra filosofale tra le rovine di Roma. In questo scenario avremo a che fare con due vecchie conoscenze, che Lara aveva incontrato nel primo *Tomb Raider*: si tratta dei due scagnozzi di miss Natla, Pierre e Larson. A parte questi brutti ceffi, che scopriremo nel filmato introduttivo, lo scenario romano riserva qualche altra sorpresa: statue improvvisamente animate e qualche trabocchetto impegnativo ci terranno compagnia tra le rovine della capitale.

LIVELLO 1 – STRADE DI ROMA
Al termine dell'introduzione ritroveremo Lara nel suo tradizionale abbigliamento archeologico (peccato, era meglio nella mise da sera) in un vicolo di Roma. Sulla sinistra c'è l'ingresso posteriore del teatro **(1)**, dove si cela un percorso ideale per imparare a controllare la bella protagonista, seguendo i consigli della stessa Lara. Per prima cosa, quindi, saliamo sulle casse accanto al muletto, quindi saltiamo dall'altra parte della passerella: da qui impareremo a effettuare il salto con rincorsa, il salto con rincorsa e presa, il salto laterale, e il "monkey swing", il passaggio aereo dondolandoci aggrappati a sbarre di ferro **(2)**. Alla fine di questa sezione saliamo la scala a destra, poi, prima di infilarci nel cunicolo, voltiamo e saltiamo sopra la gabbia di ferro per recuperare alcuni oggetti utili (dei bengala e un kit medico nell'alcova). Ritorniamo indietro e abbassiamoci per strisciare nel passaggio basso. Alla fine caliamoci giù sulla sinistra e abbassiamo la leva per alzare la vicina saracinesca. Imbocchiamo quindi il nuovo corridoio, che ci condurrà in un magazzino con un rampa di scale in discesa: ignoriamola e saliamo invece sulle casse sulla sinistra, che ci permettono di raggiungere una vasca piena d'acqua. Tuffiamoci e nuotiamo lungo il condotto, quindi risaliamo a respirare prima di rituffarci, subito dopo, per infilarci nel cunicolo sul fondo e arrivare a una stanza con tre diversi oggetti. A questo punto, ritorniamo sui nostri passi.. acquatici e usciamo dalla vasca attraverso la nicchia nell'angolo. Raggiungeremo così una passerella con una corda tesa. Per il momento ignoriamola e scendiamo, invece, nel deposito in basso; qui sotto, nella sezione oltre la porta, ci sono numerosi scaffali che possiamo ispezionare per recuperare oggetti utili, e un ripiano di legno nell'angolo in fondo a destra che possiamo spingere rivelando il passaggio segreto diretto al primo SECRET di *Chronicles*: una rosa dorata **(3)** posta sullo scaffale accanto alla bocca della verità. A questo punto ritorniamo alla passerella della corda tesa e affrontiamola facendo attenzione a non perdere l'equilibrio. Nella stanza successiva prendiamo il piccolo medikit sullo scaffale a sinistra, e abbassiamo la leva in fondo al corridoio per aprire il passaggio conclusivo, che ci riporta alla stanza del muletto. Ritorniamo dunque nel vicolo iniziale e svoltiamo a destra per iniziare l'avventura vera e propria. Infiliamo il primo vicolo a destra per arrivare ad una tipica piazzetta romana. Sfoderiamo subito le pistole per eliminare il cane che ci assalirà, quindi saliamo sulla fontana e da lì saltiamo ancora sulla veranda del caffè per prelevare dei bengala. Prendiamo poi il vicolo accanto, per attivare l'interruttore nascosto nella bocca della verità, voltiamoci e ritorniamo in piazzetta. Svoltiamo a sinistra.

1 – INGRESSO POSTERIORE DEL TEATRO

2 – PERCORSO AEREO

3 – FRUGHIAMO NELLO SCAFFALE

4 - ROMPIAMO LA FINESTRA

imboccando il vicolo da cui siamo arrivati, e svoltiamo in fondo a destra: di fronte al blocco di pietra c'è un piccolo corridoio dove ci attende un'altra bocca della verità: attiviamola e voltiamoci di corsa per sfuggire ai pipistrelli, quindi saltiamo di seguito sul blocco di pietra e sulla balconata a colonne. In cima al corridoio diamo un'occhiata in giro e spariamo alle finestre, per rompere i vetri **(4)** e recuperare gli oggetti sul davanzale. La finestra sulla sinistra delle scale in discesa, invece, ci apre la via per proseguire. Saltiamo sul davanzale dal lato opposto del vicolo e prendiamo il corridoio buio sulla destra: in fondo troveremo la chiave d'oro; ritorniamo indietro e saliamo lungo l'altro corridoio, per scoprire con la sequenza animata quale porta possiamo ora aprire. Scendiamo in piazzetta e usiamo quindi la chiave **(5)** per alzare la grata di fronte al caffè. Appena entrati nel chiostro, spariamo ripetutamente a Larson per farlo fuggire, recuperiamo il medikit sotto il colonnato e proseguiamo sulla sinistra. Innanzi tutto, recuperiamo la prima chiave del giardino sulle casse in fondo al passaggio a destra, poi saliamo sul corridoio a destra per arrivare al secondo incontro con Larson. Ripetiamo la terapia al piombo per allontanarlo e affrontare serenamente la corda tesa. All'arrivo caliamoci giù per raggiungere la terza parte di questo primo livello.
Per prima cosa, imbocchiamo il corridoio a sinistra: in fondo, in cima alle scale, troveremo il revolver **(6)**. Raccolta la preziosa arma, voltiamoci e saliamo l'altra scalinata fino ad arrivare alla porta della cantina; all'interno, subito a sinistra, raccogliamo il mirino laser, poi spariamo al lucchetto del cancello in

5 - USIAMO LA CHIAVE D'ORO

TRUCCHI

anche svoltare eventuali angoli presenti sul percorso.

Dondolare
In alcuni casi, la nostra archeologa preferita si troverà davanti a un vero e proprio percorso aereo: una serie di sbarre appese al soffitto alle quali Lara può aggrapparsi e procedere dondolando da un elemento all'altro.

Scalare
Molto spesso, quando ci troviamo bloccati in qualche area, la via d'uscita è... verticale! Alcune pareti infatti offrono a Lara appigli su cui la nostra eroina può arrampicarsi.

Lasciarsi cadere
Se non siamo certi della distanza che ci separa dal pavimento, lasciamoci penzolare dal bordo prima di cadere per accorciare la caduta.

Corda tesa
Una novità di *Chronicles*: Lara può ora procedere su sottili assi di legno o corde tese sospese in aria. Tutto quello che dobbiamo fare è aiutare la protagonista a recuperare l'equilibrio, spingendola dalla parte opposta a quella verso cui si sbilancia.

Attacco a sorpresa
In qualche circostanza Lara si ritroverà nella necessità di dover eliminare un

6 - RECUPERIAMO IL REVOLVER

TRUCCHI

nemico senza ricorrere alle armi convenzionali, ma sfruttando una spranga o un narcotico. In questi casi, è essenziale avvicinarsi alla vittima camminando, per non fare rumore, e quindi premere il tasto azione.

... in più ci sono due mosse speciali, che non hanno nessuna utilità pratica ma sono comunque spettacolari!

Tuffo/Capriola
Mentre stiamo per spiccare un salto con rincorsa, prima di premere il tasto salto teniamo schiacciato SHIFT: vedremo Lara tuffarsi in acqua o effettuare una bella capriola a terra.

Verticale
Quando siamo appesi a una piattaforma, prima di issarci teniamo premuto il tasto SHIFT: Lara si rialzerà eseguendo una perfetta verticale sul bordo.

CONSIGLI GENERALI

• Non lesiniamo i salvataggi. Se l'enigma o la trappola ci sembra mortale, salviamo; salviamo anche se non ci sembra di essere in pericolo.

• Esploriamo ogni angolo. Ci sarà sempre un kit di pronto soccorso nascosto in posti assurdi e decisamente impensabili. Conserviamo i razzi

7 - PER CHI SUONA LA CAMPANA...

8 - APPESI AL CORNICIONE

9 - AGGIRIAMO LA TESTA D'ARIETE

fondo a destra, così da recuperare anche la seconda chiave del giardino Sulla via del ritorno, osserviamo la stanza sulla destra, in cui torneremo più tardi. Ritorniamo al punto di arrivo in quest'area e proseguiamo dalla parte opposta mettiamo al loro posto le due chiavi del giardino per aprire la grata d'ingresso al sagrato della chiesa. Entriamo in questa nuova sezione e avviciniamoci all'inquietante portale per goderci un nuovo filmato. Al termine, infiliamo il corridoio sul retro della chiesa e in cima alla rampa, combiniamo il mirino con il revolver e spariamo alla campana **(7)**. a questo punto possiamo tornare indietro al punto che avevamo notato in precedenza, per ottenere anche il secondo SECRET. Procediamo poi attraverso l'apertura sulla sinistra della campana e balziamo, con un salto da fermo con presa, dalla parte opposta **(8)**. qui attiviamo l'ennesima bocca della verità prima di ritornare alla campana. A questo punto è aperta la porta centrale entriamo per raggiungere uno strano altare con due uccelli Infiliamo il corridoio di sinistra e abbassiamo la leva: il primo uccello si rivelerà una colomba Saliamo sull'altare e ruotiamo la colomba, poi imbocchiamo l'altro corridoio e saliamo in cima alla rampa.
Facciamo molta attenzione alla testa d'ariete: per evitarla, aggrappiamoci al bordo e spostiamoci lateralmente **(9)** tutt'attorno alla balconata fino a raggiungere un'altra leva, che rivelerà anche la seconda colomba Scendiamo giù e ruotiamo il secondo volatile, quindi per ottenere il terzo e ultimo SECRET di questo livello osserviamo le alcove che si sono rivelate nella stanza dell'ultima bocca della verità che abbiamo visitato Infine, raccogliamo il simbolo di saturno nel corridoio sotto il complesso della campana per concludere questo primo livello di *Chronicles*, uno dei più lunghi e impegnativi di tutto il gioco

LIVELLO 2 – MERCATI TRAIANEI
Per prima cosa entriamo nella stanza sulla sinistra e spariamo alla scatola di esplosivo **(10)**, che rivelerà un utilissimo piede di porco Facciamo saltare anche le altre scatole nei dintorni, poi forziamo con il piede di porco l'ultima porta a destra, entriamo e saliamo sulla struttura metallica: sul davanzale della finestra, eventualmente, possiamo recuperare un medikit **(11)**. Attraversiamo la corda tesa, saltiamo sulle piattaforme e saliamo nell'apertura in alto, fino ad arrivare a una passerella: da lì saltiamo per due volte, da fermo, verso destra, passiamo attraverso l'apertura e raggiungiamo una piattaforma senza via d'uscita Caliamoci a terra e troviamo la scala sul retro di una colonna sulla destra, saliamo su, giriamo l'angolo verso sinistra e scendiamo sulla piattaforma Da qui possiamo raggiungere con un paio di salti, due stanze con all'interno una

10 - PSYCHO MANTIS

11 - IL MEDIKIT SUL DAVANZALE

12 – L'INCONTRO CON MERYL

13 – SPARIAMO AGLI OCCHI DI MARTE

corda: quella più vicina va tirata per prima per tre volte, in modo che si sollevi l'ingranaggio all'altezza dell'altro; quella più lontana, invece, attiva l'argano per aprire il portale rotondo da basso. Prima di proseguire, però, non dimentichiamo di raccogliere il primo SECRET dalla botola vicino al pavimento, situata nella zona da cui siamo arrivati in questa sezione. Risaliamo e dirigiamoci, quindi, verso il portale rotondo: nella sua sede, sulla sinistra, c'è un passaggio che conduce a una moneta d'oro, posta su una grata **(12)**. Stacchiamola con l'aiuto del piede di porco, poi collochiamola sul piedistallo della statua per sollevare la grata che conduce, in direzione opposta a quella da cui siamo entrati, in una nuova sezione del livello. Svoltiamo a sinistra, seguiamo la strada sul retro dell'edificio fino a raggiungere una vasca piena d'acqua. Tuffiamoci e risaliamo sulla sponda dalla parte opposta. Prepariamo il revolver con il mirino: ci aspetta un duro scontro con uno strano mostro meccanico **(13)**. Dobbiamo centrare i suoi occhi di smeraldo prima che ci fulmini col suo raggio mortale. Non è particolarmente difficile, ma richiede un minimo di pratica: è meglio sparare a un occhio per volta, magari zoomando col mirino per agevolare la mira. Alla fine il mostro esplode, lasciando sul pavimento il simbolo di Marte **(14)**. Raccogliamolo e saliamo, sfruttando la gabbia di ferro, sulla strana macchina rossa nella stanza adiacente, per acchiappare anche il secondo SECRET di questo livello. Andiamo, quindi, dalla parte opposta per scoprire e alzare una botola sul pavimento. Scendiamo nelle fogne e tuffiamoci in acqua; nuotiamo nel condotto superiore della fossa centrale per raggiungere una stanza con una tubatura da cui possiamo, con l'aiuto dell'indispensabile piede di porco, recuperare una valvola. A questo punto, ritorniamo alla macchina rossa vista in precedenza, montiamo la valvola e ruotiamola per bloccare l'elica della fossa centrale delle fogne. Torniamo quindi laggiù e

14 – IL SIMBOLO DI MARTE

TRUCCHI

luminosi per ogni evenienza e frughiamo dappertutto.

• I pulsanti possono risultare ostici senza un po' di abitudine. Dobbiamo metterci di fronte al meccanismo per riuscire ad azionarlo correttamente.

• Se una zona non ci convince a causa della scarsa illuminazione, estraiamo le pistole e spariamo alla cieca. Le armi si punteranno automaticamente verso il bersaglio più vicino, prima ancora che riusciamo a vederlo.

• Le pistole dispongono di munizioni infinite, quindi ricorriamo all'Uzi e al fucile solo per le vere emergenze. Meglio tenerle per le fasi avanzate di ogni episodio di *Chronicles*.

• Niente panico se restiamo bloccati. Guardiamoci attorno, perché le risposta non è mai lontana. È facilissimo mancare una piattaforma o un cornicione, se posti a lato di una parete o di una costruzione. Certe uscite possono essere difficili da localizzare... meglio portarsi in un luogo elevato e dare un'occhiata alle zone circostanti.

• È facile perdersi se dimentichiamo la capacità di arrampicarsi di Lara. Le scale e le pareti scalabili sono spesso sistemate in strane angolazioni, fatte apposta per coglierci di sorpresa.

• Se non riusciamo a issare Lara su un bordo, può voler dire che il passaggio è troppo basso. Riproviamo, premendo contemporaneamente anche il tasto Strisciare per entrare nel condotto.

AIRFIX DOGFIGHTER
Pilotare un aeroplano nel

15 - IL PASSAGGIO ACCANTO ALLA POMPA

16 - PRENDIAMO IL FUCILE

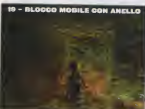
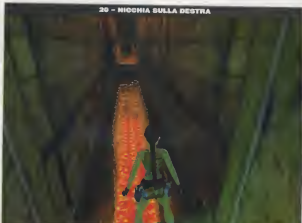
17 - L'ULTIMO SECRET DEL SECONDO LIVELLO

infiliamoci questa volta nel condotto più in basso, fino a raggiungere una stanza con un medikit; poi proseguiamo fino a una sala con una torcia e un'altra valvola, anch'essa da ruotare per fermare una seconda elica. Fatto questo, possiamo infilare il condotto vicino al propulsore **(15)** e risalire il lungo passaggio che ci porta fuori dalle fogne. Svoltato l'angolo, una grata calerà alle nostre spalle, lasciandoci presagire un imminente scontro; e infatti avremo giusto il tempo di raccogliere il vicino fucile a pompa **(16)** prima di iniziare un duello con la statua di un cavaliere Pochi, semplici consigli: evitare i suoi fendenti con l'agilità e stare pronti a schivare le palle magiche che partono dalla sua spada Probabilmente la tattica migliore è posizionarsi sul davanzale della grande vetrata e da lì sparare incessantemente con il fucile a pompa. Al termine dello scontro, la vetrata si romperà e potremo tornare, attraverso la balconata, davanti allo specchio d'acqua. Da lì, prima di tuffarci per raccogliere il simbolo di venere e arrivare così al rendez-vous con Larson, potremo correre a recuperare il terzo e ultimo SECRET **(17)** del livello in una stanza dalla parte opposta dell'edificio.

Mettere in ginocchio Larson è facile: più complicato è avere a che fare con le tre teste di serpente che si animeranno subito dopo. La tattica da seguire è semplice· sparare il più possibile (magari con il fucile a pompa e le munizioni ad ampio raggio) e saltare lateralmente in continuazione per evitare le palle infuocate **(18)** Alla fine collochiamo i simboli accanto al portale e saltiamo verso la pietra filosofale per concludere il livello.

LIVELLO 3 - IL COLOSSEO

Dal punto iniziale proseguiamo lungo il corridoio centrale; osserviamo quindi sulla destra un blocco di pietra con un anello **(19)**· spingendolo per due volte raggiungeremo il primo SECRET del livello. Continuiamo poi lungo il corridoio, preparandoci a saltare verso la piattaforma in fondo non appena il pavimento comincerà a sgretolarsi sotto i nostri piedi. A questo punto, voltiamoci **(20)** e notiamo l'apertura sulla destra: dobbiamo infilarci lì, aggrappandoci al bordo e scivolando lateralmente, per premere il pulsante che troveremo dentro. Ritornati sulla piattaforma, proseguiamo imboccando il corridoio sulla destra: prepariamo intanto il fucile a pompa o il revolver, perché in fondo alla discesa ci aspetta un leone. Nella prima gabbia dei leoni premiamo il pulsante per aprire la grata della seconda e liberare così un'altra belva· sbarazziamocene velocemente e saliamo la scala a muro In cima, raccogliamo il primo frammento di gemma prima di entrare

18 - IL SERPENTE A TRE TESTE

19 - BLOCCO MOBILE CON ANELLO

20 - NICCHIA SULLA DESTRA

TRUCCHI

salotto di casa è un'esperienza decisamente fuori del normale. Per farlo ci vuole *Airfix Dogfighter*, che ci mette a disposizione bellissimi modellini di caccia della Seconda Guerra Mondiale. Il divertimento è assicurato.

Inseriamo questi codici durante il gioco per attivare i corrispondenti trucchi:

hybris - invincibilità
hefaistos – abilita tutte le armi
athena – super potenziamento
admiral - medaglie!
autopilot – pilota automatico
racerwagen – per passare dagli aerei alle macchine!
slomo – rallenta il gioco
birgeroco – velocizza il gioco
hades – per perdere la missione automaticamente
prometheus – per avere accesso immediato a tutte le missioni

ANCIENT EVIL

Girovagare per 25 livelli di cripte potrebbe essere divertente, se solo la grafica e la giocabilità fossero migliori...forse con questi trucchi si può rendere più agevole la situazione.

god - invincibilità
laser – pistola a raggi
wizard – per trasformarsi in un Mago
skip – salta al livello successivo

CULTURES

Qualche buona idea, in un titolo però troppo semplice e non molto adatto ai giocatori più esperti. *Creatures* è un buon abbozzo, che però non è stato adeguatamente sviluppato.

Ecco un piccolo trucco per velocizzare il gioco: premiamo F2 e poi inseriamo il codice "funspeedup".
Ora il gioco è in modalità

TRUCCHI

veloce, e possiamo vedere una piccola icona con due gambe che corrono nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.
Per tornare alla modalità normale è sufficiente tenere premuto P e mettere il gioco in pausa.

4X4 EVOLUTION
Finalmente anche i fuoristrada hanno una simulazione di buon livello tutta per loro. Tra canyon, deserti e "piste" un po' fuori mano, dovremo dimostrare di saperci fare alla guida e guadagnare il denaro necessario a potenziare la nostra vettura.
Girando per i circuiti si possono raccogliere preziosi dollari...non sempre però è facile trovarli:

Circuito "Farm Road": andiamo sui binari del treno vicino alla palude troveremo 1500 $.

Circuito "Restricted Area": andiamo dritti dopo aver passato il punto di controllo 5. Dopo poco arriveremo in un hangar con un jet all'interno. Lì in un angolo troveremo uno scrigno.

Circuito "Laguna Del Ray": sulla destra c'è una piccola isola, poco lontana dalla spiaggia. Sull'isola troviamo uno scrigno pieno di soldi.

21 - IL GLADIATORE

22 - LA CORSA CONTRO IL TEMPO

23 - LA STANZA SEGRETA OLTRE LA BOTOLA

nella zona dei gladiatori. Questa sezione, difesa da tre lottatori decisamente aggressivi **(21)**, è disposta su tre piani, in cui potremo trovare alcuni oggetti utili, tra cui, al livello più alto, il micidiale Uzi. Assicuriamoci quindi di averla esplorata per intero, prima di imboccare il corridoio che porta alla stanza del secondo frammento di gemma. Per raccogliere il prezioso amuleto dalla piattaforma centrale, dobbiamo tirare tre volte la corda in basso **(22)** e risalire velocemente prima che la gemma scompaia. Il percorso è abbastanza facile, ma richiede un po' di pratica: faccia al frammento si scende sulla destra, poi si salta per due volte con ricorsa, quindi si eseguono due salti con rincorsa e presa e l'amuleto è nostro. A questo punto, possiamo uscire dalla stanza attraverso la porta appena aperta. Purtroppo però, cadremo vittime di una botola nascosta, ma niente paura. al termine della scena d'intermezzo potremo tornare indietro attraverso la stanza della seconda gemma e raggiungere il secondo SECRET, nascosto proprio nella camera in fondo a quel corridoio **(23)**. Ricadiamo poi nella botola e prendiamo l'altro corridoio: arriveremo così in una stanza in cui possiamo collocare la gemma preziosa, dopo aver unito i due frammenti. Ricordiamoci però di salvare prima di sistemare l'amuleto, perché subito dopo il pavimento inizierà a crollare e avremo solo pochi istanti per voltarci ed effettuare un salto con rincorsa per raggiungere l'unica piattaforma solida. Da lì voltiamoci nuovamente ed eseguiamo un altro salto con rincorsa per arrivare all'apertura nella roccia, quindi aggrappiamoci al bordo e scorriamo verso sinistra fino alla fine. Nella stanza adiacente, saliamo sulla pietra e da lì saltiamo in alto, aggrappandoci al bordo della botola. Appena emersi nella "saletta vip" del Colosseo riceveremo una calorosa accoglienza **(24)**, che ci premureremo di ricambiare. alla fine il gladiatore ci ringrazierà con una chiave che apre il vicino portale. All'interno ci aspetta la sfida finale: un'altra statua animata **(25)**. Scarichiamole contro tutte le munizioni che ci restano, poi recuperiamo la chiave nell'apertura che si rivelerà e sblocchiamo la serratura del secondo portale. In fondo alla discesa ci aspetta l'agognata pietra filosofale. Prima di raccoglierla, terminando il primo episodio di *Chronicles*, preferiamo però raggiungere l'ultimo SECRET, ben nascosto alla fine dello stretto passaggio a cui arriveremo saltando sulle piattaforme di fronte alla pietra.

SECONDO SCENARIO - BASE RUSSA
Nel secondo episodio di *Chronicles* Lara è alle prese con la misteriosa Lancia del Destino, un potentissimo amuleto scomparso a bordo di un U-Boot della Seconda Guerra Mondiale

24 - DUELLO NEL COLOSSEO

25 - UN'ALTRA STATUA ANIMATA

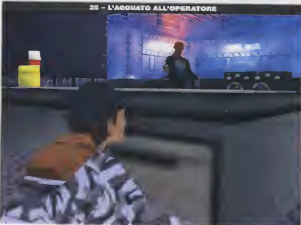
26 - SCENDIAMO LA RAMPA

27 - CHIAVE NELL'ARMADIETTO

28 - SPARIAMO ATTRAVERSO LA VETRATA

La nostra eroina dovrà infiltrarsi in una base militare sovietica, dove ufficiali corrotti dalla nuova mafia russa sono sulle tracce del prezioso amuleto. In questa storia, ci troveremo alle prese con enigmi piuttosto facili e qualche scontro a fuoco un po' più impegnativo - ma neanche tanto

LIVELLO 4 - LA BASE

Alla fine della discesa svoltiamo a destra e scendiamo lungo la rampa **(26)** Raggiungiamo il magazzino meccanizzato dove ci attende una gru con una pericolosa ganascia, che un operatore ci farà piombare addosso se non ci muoviamo velocemente. Sul lato opposto di questo ambiente ci sono due porte chiuse e un armadietto frughiamo all'interno per recuperare la chiave d'argento **(27)**. Possiamo ora aprire la porta dall'altra parte della stanza, sulla destra del nostro punto d'arrivo: saliamo le scale e spariamo attraverso la vetrata al nemico di turno **(28)**, poi alla guardia che farà capolino dalla porta e che lascerà cadere una tessera magnetica Ritorniamo al magazzino, apriamo con il nuovo elemento la porta sulla sinistra dell'armadietto, liberiamoci del cane che ci assalirà e spariamo alla grata in alto a destra, rivelando il condotto aereo che conduce al primo SECRET. A questo punto dedichiamoci all'altra porta apribile con la tessera magnetica, dall'altra parte dell'armadietto: saliamo la rampa, svoltiamo a destra e osserviamo il magazzino visto dall'alto, dalla zona con la ringhiera: dobbiamo raggiungere la parte opposta saltando sulle casse ed evitando la gru E meno difficile di quello che sembra. alla fine aggrappiamoci al bordo della balconata, entriamo nella sala di controllo premendo il pulsante e godiamoci la sudata vendetta **(29)**. Al termine della scena, frughiamo negli armadietti (troveremo anche un Uzi), usciamo dall'altra porta premendo il pulsante, scendiamo in magazzino e imbocchiamo Il nuovo corridoio. In fondo, dopo un intenso scontro a fuoco in cui possiamo dare fondo al nostro arsenale, imbocchiamo il corridoio di sinistra per arrivare nella zona della gru **(30)** Per prima cosa possiamo raggiungere il secondo SECRET: saliamo sulla cassa sospesa e da lì, diagonalmente, verso quelle nell'angolo, dove in alto c'è appunto il nostro obiettivo Ritorniamo a terra e apriamo quindi la porta con la tessera magnetica; nella stanza del motore eliminiamo la guardia, raccogliamo la chiave che lascia cadere e osserviamo le scatole dei fusibili sul retro della macchina: ne manca uno. Torniamo sui nostri passi fino al fondo del passaggio aperto in precedenza con la gru, e imbocchiamo l'altro corridoio. Apriamo la porta in cima alla rampa Dopo il filmato, voltiamo a destra ed eseguiamo, dal bordo della piattaforma inclinata, un paio di salti

Circuito "Black Gold": tra i punti di controllo 6 e 7 c'è un'area protetta da uno steccato, con alcuni scrigni all'interno. Guardiamo vicino al camion per il trasporto di benzina.

Circuito "Treasure Bay": Alla partenza, andiamo vicino alla nava sulla spiaggia ed entriamo in acqua. Troviamo uno scrigno con 666 dollari.

Circuito "Truck Stop 101": cerchiamo l'autostrada "nascosta" e guidiamo sulla destra della strada. Troveremo altri soldi.

HITMAN: PAGATO PER UCCIDERE

Apriamo il file "hitman.ini" con un editor di testo come il BloccoNote, dopo averne fatto una copia. Aggiungiamo la riga "enableconsole 1" alla fine del testo, salviamo e usciamo. Carichiamo il gioco. Durante la partita, richiamiamo la console premendo "\" o "~" e inseriamo uno dei seguenti codici che attivano i corrispondenti trucchi.

god 1 – invincibilità
infammo – munizioni infinite
giveall – tutte le armi
invisible 1 - invisibilità

Ecco un trucco un po' complesso ma efficace per

29 - L'AGGUATO ALL'OPERATORE

30 - IL CORTILE DELLA GRU

TRUCCHI

avere fino a 15 caricatori multipli per ogni pistola:

1. facciamo in modo di avere in inventario una Beretta 92.
2. selezioniamo la pistola da "ricaricare" e assicuriamoci che sia l'unico oggetto che stiamo portando.
3. mettiamo la pistola a terra.
4. tiriamo fuori la Beretta 92 e riprendiamo la pistola che abbiamo appoggiato a terra.
5. adesso abbiamo in mano entrambe le pistole, con 15 caricatori.

Per accedere a tutte le missioni è sufficiente inserire questo codice come nostro nome nel profilo del giocatore: "Kim Bo Kastekniv"

Un trucchetto che può essere utile:
Una volta completati tutti gli obiettivi della missione fermiamoci e non usciamo. Premiamo F1 per vedere lo *status* della missione e, quando appare il messaggio "success" per indicare che abbiamo completato la missione, premiamo "ESC" e torniamo al gioco. Poi ripetiamo il tutto, e ogni volta ci verranno assegnati i soldi della ricompensa!

PROJECT IGI
Cecchini ovunque, missioni complicate e nemici non certo teneri. Il risultato purtroppo, non è certo eccezionale.
Nel menu principale inseriamo il codice "nada" per attivare i trucchi.
Poi inseriamo uno dei seguenti codici durante il gioco:

allgod – invincibilità per il giocatore e il suo team
allammo – munizioni infinite
easy – rende più facile il gioco
ewww – per uccidere tutti i nemici

31 – GLI ARMADIETTI DEI BAGNI

32 – LA STANZA SEGRETA IN FONDO AL CONDOTTO

33 – MONTIAMO IL FUSIBILE

con rincorsa e presa per raggiungere il prezioso mirino laser sulla passerella in fondo a sinistra. Quindi scendiamo a terra e apriamo la porta per entrare nei bagni: eliminiamo il cane di guardia e frughiamo in tutti gli armadietti **(31)** per recuperare, tra le altre cose, la pistola "Aquila del Deserto" e soprattutto il fusibile mancante. Prima di andare a metterlo a posto, attraverso la porta in fondo al corridoio, potremmo però voler recuperare il terzo SECRET: in fondo alle docce, sulla destra, c'è infatti una botola nascosta che cela un lunghissimo condotto subacqueo, il quale porta alla stanza **(32)** dov'è collocato.
Ritornati nella zona della gru, rientriamo nella stanza del motore e mettiamo a posto il fusibile **(33)**. avremo così accesso all'interruttore che ruota la gru. Premuto il pulsante, eliminiamo il solito cane da guardia e armiamoci con la nuova pistola e il mirino: non appena saliremo sulla cassa centrale del cortile saremo, infatti, bersagliati da due cecchini appostati dietro le finestre: potremo eliminarli solo con una serie di colpi di precisione andati a segno **(34)**. Alla fine saltiamo sulla cassa sospesa, da cui potremo raggiungere il sottomarino in partenza.

GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

Per questo mese è tutto: sul prossimo numero la seconda parte delle ultime avventure di Lara Croft.

34 – SPARIAMO AI CECCHINI

SECONDA PARTE!

THE LONGEST JOURNEY

Eccoci arrivati al secondo appuntamento con la soluzione del lunghissimo, e bellissimo, viaggio in compagnia della simpatica April. Avevamo lasciato la nostra balda protagonista sola sulla riva di un'isola deserta...Su le maniche, quindi, perché abbiamo un intero mondo da salvare! E' un lavoro duro,certo, ma a qualcuno dovrà pur farlo...

TRUCCHI

BLAIR WITCH 1 & 2
Per quanto riguarda il primo episodio, premiamo F10 per richiamare la linea di comando e inseriamo uno dei seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

IWORKFORGOD - invincibilità
GETINTOMYBELLY – tutte le armi
BIGHEAD – ingrandisce...la testa!
T2000 - Terminator
GIVEMEFAITH – ricarica l'energia
NOD3D - invisibilità
HELLFREEZEOVER – blocca i nemici
BIGSTICKOFDEATH - fucile
MEDIUMRARE – arco
GOODTIMESMAN dinamite
BURNYOURASSOFF - lanciafiamme
MEETMYPALTOMMY - Tommygun
SMILEYNOMORE - Elephant Gun
SUNOFGOD – ricarica l'emettitore di radiazioni
IAMAWIMPFORTHIS - 100 proiettili
RECHARGE – ricarica la batteria della pila
THEDOGFARTED – maschera antigas
ICANSEE – occhiali per visione notturna
WWBEWARE – proiettili d'argento
VAMPBEWARE – proiettili Lith
DEMONBEWARE – proiettili Mercy
ISUCK – livello di difficoltà: facile
IRULE – livello di difficoltà: difficile
COMBATISSCARY – facilita i

CAPITOLO 8 : Riunione

Per prima cosa prenderemo la corda sulla spiaggia, quindi chiameremo Crow in maniera da ordinargli di fare una perlustrazione dei dintorni. A questo punto potremo andare a fare una prima visita al vulcano, dove ci fermeremo a guardare il grande albero, per poi uscire immediatamente e andare alla locazione appena scoperta. Appena arrivati al grande albero parleremo con le strane creature a forma di ramo per poi recarci di nuovo alla spiaggia e proseguire verso sinistra in direzione delle rovine. Una volta giunti alla locazione, dovremo utilizzare la corda con il piccolo albero nei pressi della buca, quindi calarci all'interno della voragine. Di sotto, dovremo scendere ancora fino ad arrivare a livello del mare, dove troveremo un'importantissima chiave. A questo punto potremo andarcene, facendo però attenzione a non scordare la corda attaccata all'albero, e dirigerci verso il vulcano, dove dovremo guardare all'interno dell'immensa bocca della statua. Dopo aver inserito la chiave di pietra, potremo girarla e osservare nello "spioncino" per annotare i simboli corrispondenti a ciascuna delle statue che si trovano sull'isola. Per i più frettolosi è sufficiente sapere che il simbolo a forma di "S" corrisponde alla statua nei pressi del grande albero, il simbolo a forma di freccia alla statua delle rovine, il simbolo a forma di O con due "corna" che spuntano è quello della statua sulla scogliera e, per concludere, il simbolo più complicato, somigliante ad una omega e una pi-greca sovrapposte, (quello che trasforma la lente in uno specchio, secondo le parole di April) corrisponde alla statua più grande posizionata sul vulcano. Lo scopo dei

nostri sforzi è, semplicemente, di risvegliare il Q'aman sfruttando il sistema di "telefoni" costituito dalle quattro statue. Per riuscirci, basta tenere conto che la chiave di pietra, se girata in un senso muove il disco relativo alle orecchie di una statua, se girata in quello opposto muove il disco relativo alla bocca della statua stessa. Dovremo quindi andare a posizionare in maniera corretta tutti i dischi, e cioè:

- per la statua vicina all'albero: la bocca chiama la scogliera, le orecchie ascoltano l'albero stesso (infatti saremo noi parlando a inviare il segnale)
- per la statua sulla scogliera: la bocca chiama le rovine, le orecchie ascoltano l'albero
- per la statua delle rovine: la bocca chiama la grande statua sul vulcano, le orecchie ascoltano la scogliera
- per la grande statua sulle scogliere: si guarda nella bocca della statua e si seleziona il simbolo delle rovine (è da là, infatti, che si deve ascoltare)

Una volta ultimati i preparativi basterà parlare nell'orecchio della statua nei pressi del grande albero per risvegliare il Q'aman. Parlando una seconda volta riusciremo a ottenere un incontro diretto, al termine del quale convinceremo il gigante a seguirci in direzione della spiaggia. Là il Q'aman

La statua sulla scogliera

Un gigante da convincere

aiuterà il granchio intrappolato e proseguirà in direzione della scogliera per andare a pescare. Per aiutarlo nella sua attività dovremo prima parlare con lui, quindi consegnargli come esca la cartina che una volta conteneva il candito. A questo punto potremo ritornare nei pressi del grande albero, dove sarà necessario salire in cima al tronco, dare un'occhiata alla strana "balestra", e tornare di sotto a convincere gli uomini-ramo a riprendere il lavoro. Dopo averli seguiti di sopra e aver parlato con loro una seconda volta dovremo tornare alla scogliera a raccogliere i resti della cena del Q'aman e la lenza da pesca. A questo punto basterà dare la lenza agli uomini-ramo, dopo averla utilizzata insieme alle ossa del pesce, per poter effettuare un lancio di prova con il cannone lunare. Pur non giungendo troppo lontano, il primo tentativo di conquistare il suolo del lontano satellite si rivelerà ottimo per guadagnare il sentiero precedentemente irraggiungibile. Per superare il baratro sarà necessario bere la pozione "leggeri come una piuma" e saltare al di là della voragine. Potremo quindi entrare nella città e parlare alla guardia che si trova all'entrata del castello. Questa ci porrà alcune domande riguardanti delle leggende locali, che dovremo prontamente imparare dagli autoctoni che troveremo all'interno della città stessa. Per prima cosa, quindi, parleremo con il ragazzino (Seana) per apprendere la prima fiaba. Quindi sarà il turno di Neema, la donna che potremo trovare nei pressi dei vasi sulla destra, del vecchio incontrato appena al di fuori della città e, per finire, di Isam, la prima scorbutica guardia conosciuta nei pressi del baratro. Una volta terminata la sessione di apprendimento potremo tornare dal soldato nei pressi del castello per rispondere ai "difficili" quesiti e guadagnarci il libero accesso all'interno. A questo punto seguirà una lunga serie di dialoghi al termine dei quali dovremo scavare nella sabbia di fronte a noi e toccare la grande roccia. Sarà quindi necessario parlare con la piccola apertura di fronte a noi e, subito dopo, addentrarci all'interno di quella grande appena apertasi. Per concludere il capitolo, infine, dovremo

TRUCCHI

combattimenti
PUZZLESARESCARY – facilita gli enigmi
INSTANTCRASH – blocca il gioco
THUNDERSTORM – crea un temporale
SNOWSTORM – nevica!
FLAMEONASTICK – munizioni incendiarie
TIME – rallenta o velocizza il gioco
DARK – diminuisce la luminosità

Altri aiuti

Per i rumori della foresta ecco i parametri del registratore:

Bass 2
Treb 5
Freq 3
Pitch 4
Rev

I parametri per il registratore di Mary Brown sono:

Bass 4
Treb 2
Freq 5
Pitch 2
Forward

Per quanto riguarda il SECONDO episodio, premiamo F10 per richiamare la linea di comando e riutilizziamo i trucchi del primo episodio.

Per i rumori della foresta ecco i parametri del registratore:

Bass 5
Treb 3
Freq 2
Pitch 5
Rev

Con una pozione è tutto più facile

Il dialogo è una componente fondamentale del gioco

TRUCCHI

I parametri per il registratore di Mary Brown sono:

Bass 1
Treb 4
Freq 2
Pitch 3
Forward

HEAVY METAL FAKK2
Un titolo che ha meritato un voto alto su GMC di qualche mese fa, grazie alla grafica, alla giocabilità e a qualche buona idea.
Per abilitare la console selezioniamo il menu Audio/Video, entriamo nella sezione "Opzioni Avanzate" e scegliamo "Checkmark Console". Durante il gioco richiamiamo la console (con il tasto ~ o \ ) e inseriamo uno dei seguenti codici:

god - invincibilità
wuss - tutte le armi
notarget - i nemici non ci possono attaccare
noclip - abilita il "No Clipping Mode" per passare attraverso i muri
give all - tutte le armi e gli oggetti
health 100 - massima energia
hide - invisibilità
show - disattiva invisibilità
killclass [razza] - per uccidere tutti i nemici di una certa razza
eventlist - mostra tutti i possibili comandi
map [nomemappa] - passa alla mappa con quel nome

Nomi delle Mappe

blood
cemetary
cliff1

Il mistico ambiente della cattedrale

toccare l'escrescenza e prendere il gioiello

CAPITOLO 9: Ombre

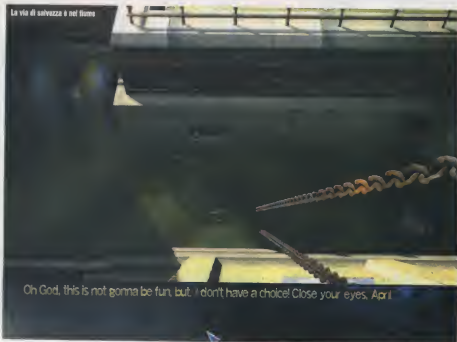
Ci ritroveremo all'interno della cattedrale, dove dovremo parlare con il prete prima di muoverci in direzione della pensione. Purtroppo una volta arrivati ci aspetta una triste sorpresa, visto che ci ritroveremo ad assistere impotenti alla nostra cattura e al ferimento di Emma, alla quale i nostri nemici spareranno a bruciapelo (nonostante le apparenze, per fortuna la ragazza sopravviverà). Unica cosa da farsi sarà fuggire lungo le scale in direzione di camera nostra, dove incontreremo Zack, responsabile dell'accaduto. Il poveraccio riceverà quello che si merita, finendo ucciso dai suoi stessi soci, e a noi non resterà che barricarci all'interno della camera di April. Sarà quindi il momento di tapparsi il naso, e gettarsi a capofitto nel fiume, dopo aver aperto la finestra. Per oltrepassare la guardia sulla porta principale dovremo bere gli ultimi rimasugli di pozione di invisibilità, quindi potremo dirigerci indisturbati verso il bar. Le speranze di salvezza sembreranno svanire quando ci ritroveremo circondati dalle guardie ma, fortunatamente, si aprirà una porta all'improvviso permettendoci di fuggire per il rotto della cuffia. La qual cosa ci consentirà di incontrare una vecchietta stranamente familiare (chi ha già immaginato di chi si tratta, avrà certamente avuto la giusta intuizione...) e di concludere felicemente anche il nono, breve, capitolo.

CAPITOLO 10: Rinascita

Al termine della conversazione ci ritroveremo ad Arcadia, dove avremo modo di osservare che la città è praticamente deserta. Per cominciare dovremo andare a parlare con la creatura che vive nella casa all'interno

Ci stanno catturando, ma non possiamo farci nulla

Un regolamento di conti in piena regola

La via di salvezza è nel fiume

dell'albero, in modo da ricevere l'ultimo, prezioso, frammento di pietra. Quindi sarà il caso di andare a chiacchierare un'ultima volta con il buon Westhouse, e di dirigerci verso la libreria. Una volta arrivati dovremo parlare con il chierico Yerim, quindi tornare di sopra e utilizzare la pozione di "legame magico" con il talismano. A questo punto, piazzeremo le quattro pietre nelle apposite fessure che si vedono per terra (ad ogni pietra corrisponde la corretta fessura, quindi non c'è rischio di errore). Purtroppo le cose non funzioneranno in un primo momento, quindi sarà indispensabile richiedere l'aiuto di Crow, in modo da fargli ripulire a beccate (povera bestia... Quell'animale ci vuole davvero troppo bene...) i ricordini lasciati dagli uccelli sulla testa del drago. Per quanto la procedura sia poco ortodossa, le cose funzioneranno e dopo una breve sequenza la pietra precipiterà nella pozza che si trova in libreria. Dovremo quindi scendere, e tentare prima di girare la ruota, e poi di andare a recuperare la pietra stessa. Entrambi i tentativi non andranno a buon fine, quindi andremo a parlare con Yerim per poi agire una seconda volta sulla ruota. Come risultato, la piscina si svuoterà permettendoci di raccogliere la pietra e di abbandonare la libreria portando a termine anche il decimo capitolo.

CAPITOLO 11: Soluzione di scorta

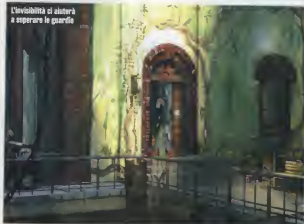
Dopo la fuga rocambolesca che aveva segnato la conclusione del capitolo precedente, ci ritroveremo all'interno dell'università, dove dovremo imparare una volta per tutte a controllare i nostri poteri. Per farlo, basterà prendere in mano la tavolozza dei colori e dedicarci con calma al disegno. Il risultato sarà di apprendere, non senza un certo stupore, le nostre origini draghesche e di assistere impotenti alla

TRUCCHI

[illegible]
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo

FORCE 21
Ecco un po' di codici per questo gioco strategico, dalla trama avvincente, ma poco curato nei particolari.

amazon – rimuove il terreno dalla mappa
avatar – blocca i veicoli
chessmatch – passa alla modalità chessmatch
chillout – blocca i veicoli
commanders – disabilita i poteri del commander
fps – mostra il numero di FPS (fotogrammi al secondo)
gameoverman – vince automaticamente la missione in corso
grid – mostra la griglia
hasselhoff – conclude il gioco con una sconfitta
hurt – distrugge il primo veicolo del gruppo

L'invisibilità ci aiuterà a superare le guardie

Una nonnina dall'aspetto conosciuto

L'ultimo frammento di pietra.

Una pietra per ogni fessura, non c'è rischio di sbagliare.

morte della madre appena ritrovata. Non ci sarà tempo per piangere, pero e dovremo immediatamente tornare dal buon vecchio Burns per prendere la carta d'identità falsa, commissionatagli tanto tempo prima Prima di andarcene sarà bene mostrare al nostro amico anche la mappa stellare, per poi dirigerci verso Metro Circle e andare a prendere l'ascensore sulla sinistra dello schermo. Una volta saliti raccoglieremo per prima cosa il cartone da pizza vuoto, quindi entreremo nel negozio di vestiti a comprare qualcosa di più "a la page" di un abito da serva medioevale Il risultato sarà ottimo e, una volta stanchi di rimirarci allo specchio, potremo procedere verso lo shuttle che porta alla città "alta"

Appena arrivati dovremo farci indicare dal poliziotto la locazione dell'edificio della MTI, quindi introdurci di soppiatto all'interno dell'ufficio di McAllen sfruttando l'ingenuità del portiere, e, soprattutto, il nostro cartone da pizza. A questo punto potremo dare un'occhiata alle carte sulla scrivania, per poi pentirci amaramente della nostra ingenuità quando verremo scoperti da McAllen stesso. Seguiranno una serie di clamorose rivelazioni al termine delle quali McAllen ci lascerà soli a meditare sull'inutilità della nostra ritrosia a fornirgli tutte le informazioni che ci richiede. Senza restare con le mani in mano, dovremo immediatamente utilizzare il computer per aprire la strada verso il tetto, quindi scappare fuori. A questo punto

correremo verso la piccola piattaforma che si trova sull'angolo del tetto dell'edificio e, quindi, assisteremo a una seconda serie di nuove scoperte, fra le quali la misteriosa identità di Cortez e McAllen. Purtroppo per il nostro amico ispanico ci sarà ben poco da fare (la povera April si lascia dietro più cadaveri di un reggimento in guerra..) e a noi non resterà altro che tornare dentro e raccogliere dal computer tutti gli oggetti sottrattici da McAllen.

A questo punto sarà il caso di tornare da Burns, quindi recarci a Metro Circe, prendere di nuovo l'ascensore, entrare nel tunnel in fondo a sinistra e dire all'addetta che vogliamo diventare dei coloni. E anche l'undicesimo capitolo passerà senza problemi in archivio

È il momento di raccogliere la pietra e finire il capitolo.

TRUCCHI

implines – circonda gli oggetti
ispy – mostra i nemici sulla mappa a sul radar
kill – distrugge il primo veicolo nel gruppo corrente
killenemy – uccide tutti i nemici
london – disabilita la nebbia a scurisce il cielo e la mappa
neon – segnala vistosamente i veicoli
novictory – disabilita il controllo della missione per la vittoria
polytheism – rende noi e i nemici invisibili
seattle – disabilita l'orizzonte
stratperspective – modifica la visuale
scalemodel x - ingrandisce di un fattore X tutti i modelli
scaleturn x – modifica la velocità di passaggio dei turni
scaleacceleration x - modifica il valore dell'accelerazione
scalespeed x – modifica la velocità di spostamento
id - restituisce il numero di identificazione del veicolo selezionato
targetlist – restituisce una lista dei bersagli selezionati
centermass - centra la visuale sull'unità corrente
soundbytes – mostra la quantità di memoria utilizzata per il sonoro
exit – esce a windows
cameraheight x - cambia l'altezza della videocamera che "inquadra" l'ambiente di gioco
dir – mostra i valori di direzione della luce
dirr x – modifica la direzione della luce per il colore rosso
dirg x - modifica la direzione della luce per il colore verde
dirb x - modifica la direzione della luce per il colore blu
amb – mostra i valori della luce nell'ambiente
ambr – modifica la luce nell'ambiente per il colore rosso
ambg - modifica la luce nell'ambiante per il colore verde
ambb - modifica la luce nell'ambiente per il colore blu
minheight – modifica l'altezza minima della videocamera
maxheight - modifica l'altezza massima della

TRUCCHI

videocamera
farfog x - modifica la distanza massima per disegnare la nebbia
nearfog x – modifica la distanza minima per disegnare la nebbia
farclip x - modifica la distanza massima per disegnare gli oggetto
nearclip x - modifica la distanza minima per disegnare gli oggetti

KINGPIN: LIFE OF CRIME
Crimine e violenza, grafica eccellente e colonna sonora all'altezza, dialoghi e situazioni decisamente forti: è *Kingpin*, un titolo appartenente al filone dei giochi 3D "intelligenti" inaugurato da *Half-Life*.

Per abilitare i trucchi dobbiamo modificare la riga di comando. Se abbiamo installato il gioco in C:\Kingpin, premiamo START e ESEGUI, poi facciamo partire il gioco con il comando C:\kingpin\kingpin.exe +developer1.
Possiamo anche aprire il file autoexec.cfg nella cartella "kingpin\main" e mettere a 1 la voce developer.
All'interno del gioco richiamiamo la console con il tasto "\" e poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

IMMORTAL – abilità l'immortalità
NOCLIP – attiva/disattiva il "no clipping mode" che permette di passare attraverso i muri
EXTRACRISPY – tutti i nemici sullo schermo vengono incendiati

Torniamo dal veccio Burns.

Raccolto il cartone della pizza entriamo nel negozio di vestiti.

CAPITOLO 12: La terra dei sogni
Una volta in viaggio dovrete come prima cosa tentare di andare nei bagno delle donne. Purtroppo, lo stesso si rivelerà inaccessibile e, nostro malgrado, ripiegheremo sui servizi maschili. All'interno degli stessi, dovremo prima usare la nostra carta di credito sul distributore automatico quindi spostare l'ennesimo cestino della spazzatura, rivelando il condotto di areazione. Per entrare sarà necessario utilizzare la moneta con la griglia, quindi rimuovere la griglia stessa e sgattaiolare all'interno. A questo punto dovremo osservare lo schermo in basso e dirigerci verso l'uscita uno, dove manometteremo la telecamera toccando i cavi al di sopra della stessa, per poi tornare sui nostri passi e, subito dopo, verso l'uscita due. La stanza di controllo sarà libera, e potremo così inserire tutte le pillole della virilità all'interno della tazza di caffè. Il povero poliziotto non lo sa, ma gli stiamo facendo un favore, e, al suo ritorno, potremo assistere alla sua fuga disperata in direzione del bordello (buon divertimento!). In questa maniera, avremo libero accesso al posto di guardia e potremo iniziare a prendere il controllo della situazione. Un breve esame dell'impermeabile lasciato dalla guardia, rivelerà una chiave. A questo punto sarà sufficiente guardare lo schermo del computer per scoprire a quale cella la chiave corrisponda, quindi osservare il tabellone degli incarichi e ordinare la libera uscita alle guardie che sorvegliano le prigioni. In generale, per riuscire a ordinare il "fuori servizio" alle guardie, potrebbe essere necessario mandare in libera uscita un altro scaglione prima di rivolgersi a quello che ci interessa, perchè le guardie risponderanno negativamente al nostro ordine. Non dovrebbe essere troppo difficile, comunque, capire il meccanismo alla base delle risposte e regolarsi di conseguenza.
Una volta arrivati nella zona delle celle, basterà utilizzare la chiave appena rubata per liberare Adrian, col quale dovremo immediatamente parlare. A questo punto sarà il caso di tornare nella stanza di controllo, ordinare una pausa per le guardie nella zona di atterraggio e partenza delle navi, e

Diamo un'occhiata indiscreta alle carte di McAllen.

La fine di Cortez.

Usiamo la carta di credito col distributore automatico.

recarci in quella locazione insieme ad Adrian. Una volta arrivati dovremo guardare la capsula e il pannello di controllo finché April non scoprirà che mancano i filtri per l'ossigeno. Per ottenerli basterà andare nella stanza di controllo, ordinare di staccare alle guardie del magazzino, recarci nel magazzino stesso e cercare i filtri tramite il computer (le scatole giuste sono quelle in seconda piano, dietro la prima pila). Una volta ottenuti i preziosi filtri basterà ripetere il solito giochino con le guardie per tornare da Adrian, inserire l'oggetto appena rinvenuto nella capsula e premere il bottone giallo per abbandonare la nave e portare a termine il penultimo capitolo. Unico dilemma: perché nel filmato si vedono ben tre capsule? Se la matematica non è un'opinione sembrerebbe esserci un intruso..

CAPITOLO 13: Il viaggio più lungo
Finalmente siamo giunti in prossimità della conclusione dell'interminabile viaggio in compagnia di April. Una volta atterrati, dovremo per prima cosa osservare i resti della nostra capsula, quindi inoltrarci nel deserto. Dopo una breve occhiata alla capsula di Adrian, non ci resterà molto da fare se non procedere in direzione della torre. A questo punto dovremo utilizzare la pozione del legame magico con la sfera e procedere in direzione del lato opposto. Improvvisamente, ci ritroveremo a casa nostra, all'età di otto anni, e scopriremo in maniera drammatica i motivi degli screzi di April nei confronti del padre. Dopo aver consegnato a nostro padre l'anello, assisteremo alla conclusione del dialogo e, accordato al nostro genitore un perdono che forse non si merita, potremo proseguire in direzione della torre. Una volta arrivati richiederemo per un'ultima volta i

Il nostro futuro è nelle colonie?

Proviamo a manomettere la telecamera.

TRUCCHI

CL_REARVIEWMIRROR 1 - attiva una specie di "specchietto retrovisore"
NOTARGET - i nemici non possono vederti
TOGGLECAM - attiva/disattiva visuale in terza-persona
GIVE SMALL HEALTH - per avere un kit medico piccolo
GIVE LARGE HEALTH - per avere un kit medico grande
GIVE ADRENALINE - per avere adrenalina
GIVE HEALTH - piena energia
GIVE HELMET ARMOR - elmetto
GIVE JACKET ARMOR - giacca protettiva
GIVE LEGS ARMOR - protezione per la gambe
GIVE ARMOR - armatura completa

Per avere chiavi e oggetti utilizziamo il comando GIVE seguito dai seguenti parametri:

ALL - per avere tutti gli oggetti, ma niente soldi
CASH ### - per avere XXX soldi
WATCH - orologio
BATTERY - batteria
WHISKEY - whiskey
JET PACK - jet pack
CHEM_PLANT_KEY - chiavi della fabbrica chimica
FUSE - fusibile
SHOP_KEY - chiavi del negozio
WAREHOUSE_KEY - chiavi del magazzino
LIZZY HEAD - chiavi del Lizzy's Head
SHIPYARD_KEY - chiava del porto
OFFICE_KEY - chiave dell'ufficio di Moker
TICKET - biglietto dello

TRUCCHI

Skytram
FLASHLIGHT - Flashlight
WEAPONS – tutte le armi
AMMO – tutte le munizioni
KEY (1-10) – per avere le chiavi dalla 1 alla 10

Per avere armi e munizioni utilizziamo il comando GIVE seguito dai seguenti parametri, in modo da ottenere gli oggetti corrispondenti:

CROWBAR
PISTOL
SHOTGUN
TOMMYGUN
HEAVY MACHINEGUN
GRENADE LAUNCHER
BAZOOKA
FLAMETHROWER
BULLETS ###
SHELLS ###
308CAL ###
GRENADES ###
ROCKETS ###
GAS ###
SPISTOL – silenziatore per la pistola
PISTOL RELOAD – caricatore automatico per la pistola

L'ultimo colpo di scena di questo interminabile viaggio.

servigi di Crow, e lo utilizzeremo con il baratro che ci separa dalla torre stessa Subito dopo dovremo utilizzare il nostro fedele compagno con la costruzione al centro dello schermo, quindi con la sorgente della creazione e, infine, una seconda volta con la voragine
A questo punto sarà possibile raggiungere la torre tramite il ponte appena apparso e, una volta ultimata la traversata, dovremo osservare l'acqua (il buco che si vede al centro dello schermo), quindi usare la pietra con l'acqua stessa e toccare la mano che apparirà.
Ci ritroveremo, in compagnia di Adrian e di un terzo misterioso individuo, a salire verso la torre tramite un ascensore abbastanza fuori dalla norma Ultimo colpo di scena (che probabilmente tutti avranno già intuito): sbucherà fuori dal nulla Mr Gordon Halloway sul quale dovremo utilizzare con prontezza il talismano Congratulazioni, siamo arrivati alla fine del viaggio più lungo. La sequenza finale, compenserà solo parzialmente gli sforzi effettuati, lasciando fin troppi punti oscuri riguardo al destino dei nostri amici (Emma, Charlie, Fiona.). Dobbiamo forse aspettarci un seguito?